

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO 2014

INTERPRETACIONES OFICIALES

De aplicación a partir del **1 de febrero de 2015**

Las interpretaciones que se presentan en este documento son las Interpretaciones Oficiales FIBA de las Reglas Oficiales de Baloncesto 2014 y entran en vigor el 1 de febrero de 2015. Cuando las interpretaciones de este documento difieren de otras Interpretaciones oficiales FIBA anteriores, este documento tendrá prioridad.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA son aprobadas por el Comité Central de FIBA y son revisadas periódicamente por la Comisión Técnica de FIBA.

Las reglas intentan exponerse de la manera más clara y comprensible posible, pero expresan principios más que situaciones de juego. Sin embargo, no pueden abarcar la gran variedad de casos específicos que pueden ocurrir durante un partido de baloncesto.

El objetivo de este documento es convertir los principios y conceptos del reglamento en situaciones prácticas y específicas del modo en que podrían surgir durante un partido de baloncesto.

Las interpretaciones de las diversas situaciones pueden estimular las mentes de los árbitros y serán el complemento de un primer estudio detallado de las reglas.

Las Reglas Oficiales de Baloncesto FIBA continuarán siendo el principal documento que regula el baloncesto FIBA. No obstante, el árbitro principal tiene el poder y la autoridad total para adoptar decisiones sobre cualquier punto que no esté recogido expresamente en el reglamento o en estas Interpretaciones Oficiales FIBA.

Para una mayor consistencia de las interpretaciones, el 'equipo A' es el equipo que ataca (inicialmente), el 'equipo B' es el equipo que defiende. A1-A5, B1-B5 son jugadores; A6-A12, B6-B12 son sustitutos.

ART. 5 JUGADORES - LESIÓN

5-1 **Situación.** Si un jugador se lesiona o parece estar lesionado y, como consecuencia, el entrenador, entrenador ayudante, sustituto o cualquier personal del banquillo de equipo del mismo equipo entra en el terreno de juego, se considera que el jugador ha recibido tratamiento, se administre o no dicho tratamiento.

5-2 **Ejemplo:** A1 parece haberse lesionado el tobillo y se detiene el juego.
(a) El médico del equipo A entra en el terreno de juego y trata el tobillo lesionado de A1.
(b) El médico del equipo A entra en el terreno de juego pero A1 ya se ha recuperado.
(c) El entrenador del equipo A entra en el terreno de juego para evaluar la lesión de A1.
(d) El entrenador ayudante, un sustituto o un asistente del equipo A entra en el terreno de juego pero no asisten a A1.

Interpretación: En todos los casos, se considera que A1 ha recibido tratamiento y será sustituido.

5-3 **Situación.** No hay límite de tiempo para que un jugador gravemente lesionado sea retirado del terreno de juego si en opinión de un médico el traslado es peligroso para el jugador.

5-4 **Ejemplo:** A1 se encuentra gravemente lesionado y el juego se detiene aproximadamente 15 minutos porque el médico estima que su traslado puede ser peligroso para el jugador.

Interpretación: Será el médico quien determine el tiempo apropiado para la retirada del jugador lesionado del terreno de juego. Después de la sustitución, el juego se reanudará sin ninguna sanción.

5-5 **Situación.** Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede continuar jugando de inmediato (aproximadamente en 15 segundos), debe ser sustituido. Si se concede un tiempo muerto a cualquier equipo en el mismo período de reloj parado y el jugador se recupera durante el tiempo muerto, podrá continuar jugando solo si la señal del anotador para solicitar el tiempo muerto ha sonado antes de que el árbitro haya autorizado la entrada del sustituto en el terreno de juego.

5-6 **Ejemplo:** A1 se lesionó y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, el árbitro hace sonar su silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución.

El Entrenador A (o el Entrenador B) solicita un tiempo muerto:

- (a) Antes de que el sustituto de A1 haya entrado a la pista.
- (b) Despues de que el sustituto de A1 haya entrado a la pista.

Al finalizar el tiempo muerto, parece que A1 se ha recuperado y solicita permanecer en el terreno de juego.

Interpretación:

- (a) Se concede el tiempo muerto y si A1 se recupera durante el mismo podrá continuar jugando.
- (b) Se concede el tiempo muerto pero ya ha entrado en el partido un sustituto de A1. Por tanto, A1 no puede volver a participar hasta que haya transcurrido una fase de partido con reloj en marcha.

5-7 **Situación.** Los jugadores designados por su entrenador para iniciar el partido o que reciban asistencia entre tiros libres pueden ser sustituidos en caso de lesión. En tal caso, el equipo adversario también tiene derecho a sustituir el mismo número de jugadores si así lo desea.

5-8 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el primero, los árbitros se percatan de que A1 está sangrando y es reemplazado por A6, quién lanzará el segundo tiro libre. En ese momento el equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.

Interpretación: El equipo B tiene derecho a sustituir solo a 1 jugador.

5-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el primero, los árbitros se percatan de que B3 está sangrando. B3 es sustituido por B6 y el equipo A solicita sustituir a 1 jugador.

Interpretación: Se concede al equipo A la sustitución de 1 jugador.

ART. 7 ENTRENADORES: OBLIGACIONES Y DERECHOS

7-1 **Situación.** Al menos 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante debe proporcionar al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y entrenador ayudante.

El entrenador es el responsable directo de asegurarse de que los números que aparecen en la lista se corresponden con los números de las camisetas de los jugadores. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, el entrenador confirmará su aprobación con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo y los nombres del entrenador, entrenador ayudante y capitán mediante la firma del acta.

7-2 **Ejemplo:** El equipo A presenta a su debido tiempo la lista del equipo al anotador. Los números de 2 jugadores no son los mismos que los números que aparecen en sus camisetas o se omite el nombre de un jugador en el acta. Este hecho se descubre:
(a) Antes del comienzo del partido.
(b) Despues del comienzo del partido.

Interpretación:

(a) Se corrigen los números equivocados o se añade el nombre del jugador en el acta sin ninguna sanción.
(b) El árbitro detiene el partido cuando no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corrigen los números equivocados sin ninguna sanción. Sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador al acta.

7-3 **Situación.** Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador indicará los 5 jugadores que comenzarán el encuentro. Antes del inicio, el anotador comprobará si existe algún error relacionado con estos 5 jugadores y, en tal caso, lo comunicará al árbitro más cercano en cuanto sea posible. Si esta circunstancia se descubre antes del inicio del partido se corregirá el quinteto inicial. Si se descubre una vez iniciado el partido, se ignorará.

7-4 **Ejemplo:** Se descubre que 1 de los jugadores que está en la pista no es 1 de los indicados en el quinteto inicial. Este hecho se descubre:
(a) Antes del comienzo del partido.
(b) Despues del comienzo del partido.

Interpretación:

(a) Se reemplazará al jugador sin ninguna sanción por 1 de los 5 jugadores que debían comenzar el encuentro.
(b) Se ignora el error y el juego continúa sin ninguna sanción.

ART. 8 TIEMPO DE JUEGO, TANTEO EMPATADO Y PERÍODOS EXTRA

8-1 **Situación.** Un intervalo de juego comienza:

- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.

8-2 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está en acción de tiro, al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el final del período y se le conceden 2 tiros libres.

Interpretación: El intervalo de juego comenzará después de que hayan finalizado los tiros libres.

ART. 9 COMIENZO Y FINAL DE UN PERÍODO

9-1 **Situación.** Un partido no dará comienzo a menos que ambos equipos dispongan de un mínimo de 5 jugadores facultados para jugar sobre el terreno de juego y preparados para jugar. Si a la hora de inicio del encuentro hay menos de 5 jugadores en el terreno de juego, los árbitros deben ser sensibles ante cualquier circunstancia inesperada que pudiera explicar el retraso. Si se ofrece una explicación razonable, no se sancionará una falta técnica. Sin embargo, si no se ofrece dicha explicación, puede dar como resultado una falta técnica y/o la pérdida del partido por incomparecencia tras la llegada de más jugadores facultados para jugar.

9-2 **Ejemplo:** A la hora de inicio programada, el equipo A tiene menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego preparados para jugar.

(a) El representante del equipo B puede ofrecer una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

(b) El representante del equipo B no puede ofrecer una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

Interpretación:

Se retrasará el comienzo del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos:

(a) Comenzará el partido **y no se adoptará ninguna sanción**.

(b) Se puede sancionar una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como 'B'. Se concederá 1 tiro libre al equipo A y el partido comenzará con un salto entre dos.

En ambos casos, si los jugadores que faltan no han llegado al terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, el equipo B puede perder el partido por incomparecencia con un resultado de 20-0. En cualquier caso, el árbitro principal informará de este hecho al dorso del acta al organizador de la competición.

9-3 **Ejemplo:** Al comienzo de la segunda parte, el equipo A no dispone de 5 jugadores facultados para jugar en el terreno de juego debido a lesiones, descalificaciones, etc.

Interpretación: La obligación de presentar un mínimo de 5 jugadores solo se aplica en el comienzo del partido. El equipo A continuará jugando con menos de 5 jugadores.

9-4 **Ejemplo:** Cerca del final del partido, A1 comete su quinta falta y abandona el partido. El equipo A puede continuar el partido con solo 4 jugadores al no disponer de más sustitutos. Como el equipo B va venciendo por más de 15 puntos, el entrenador B, demostrando juego limpio, quiere retirar a 1 de sus jugadores para continuar jugando también con 4 jugadores.

Interpretación: Se negará la solicitud del entrenador B de jugar con 4 jugadores. Mientras un equipo disponga de los jugadores necesarios, habrá 5 jugadores en el terreno de juego.

9-5 **Situación.** El Artículo 9 aclara qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por una confusión, cualquier período comienza con ambos equipos atacando/defendiendo la canasta equivocada, se corregirá esta situación tan pronto como se descubra, sin poner a ningún equipo en desventaja. Los puntos logrados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detenerse el juego serán válidos.

9-6 **Ejemplo:** Tras el inicio del partido, los árbitros se dan cuenta de que ambos equipos están jugando en dirección equivocada.

Interpretación: Se parará el partido tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos intercambiarán las canastas. El juego se reanudará desde el punto más cercano a donde se detuvo como si de un espejo se tratara.

9-7 **Ejemplo:** Al inicio de un período, el equipo A está defendiendo su canasta cuando B1 regatea por error hacia su propia canasta y logra un cesto.

Interpretación: Se concederán 2 puntos al capitán en pista del equipo A.

Art. 10 ESTADO DEL BALÓN

10-1 El balón no queda muerto y la canasta es válida en caso de convertirse, cuando un jugador comete una falta sobre cualquier adversario mientras el balón es controlado por los adversarios, que se encuentran en acción de tiro y finalizan su lanzamiento mediante un movimiento continuo que comenzó antes de que se produjera la falta. Esta afirmación es igualmente válida si se sanciona una falta técnica a cualquier jugador o personal de banco del equipo defensor.

ART. 12 SALTO ENTRE DOS Y POSESIÓN ALTERNA

12-1 **Situación.** El equipo que no obtenga el control de un balón vivo sobre el terreno de juego tras el salto entre dos que da comienzo al partido dispondrá de un saque en el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de salto.

12-2 **Ejemplo:** El árbitro lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1:
(a) Se sanciona balón retenido entre A2 y B2.
(b) Se sanciona una doble falta a A2 y B2.

Interpretación: Puesto que aún no se ha establecido el control de un balón vivo en el terreno de juego, el árbitro no puede servirse de la flecha de posesión alterna para conceder la posesión. El árbitro administrará un nuevo salto entre dos en el círculo central entre A2 y B2. El tiempo que haya transcurrido desde el palmeo legal del balón hasta la situación de balón retenido o doble falta se mantendrá.

12-3 **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón en el salto entre dos inicial. Justo después de que el balón sea legalmente palmeado por el saltador A1:
(a) El balón sale directamente fuera del terreno de juego.
(b) A1 coge el balón antes de que haya tocado a uno de los jugadores que no saltó o haya tocado el suelo.

Interpretación: En ambos casos, se concede un saque al equipo B por la violación de A1. Tras el saque, el equipo que no obtenga el control del balón vivo **en el terreno de juego**, tendrá derecho a la primera posesión alterna en el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de salto.

12-4 **Ejemplo:** El equipo B tiene derecho a un saque por el procedimiento de posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el balón se concede equivocadamente al equipo A para que efectúe el saque.

Interpretación: Una vez que el balón toque o sea legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. Sin embargo, el equipo B no perderá su oportunidad de saque por posesión alterna como consecuencia del error y tendrá derecho al siguiente saque de posesión alterna.

12-5 **Ejemplo:** Al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el fin del primer período, se sanciona una falta antideportiva de B1 sobre A1.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo y sin tiempo de juego restante. Después de los 2 minutos de intervalo, el juego se reanudará con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores. Ningún equipo perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

12-6 **Ejemplo:** A1 salta con el balón y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar la pista agarrando ambos el balón firmemente con una o ambas manos.

Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-7 **Ejemplo:** A1 y B1 están en el aire con sus manos firmemente sobre el balón. Al volver a pisar el terreno de juego, A1 sitúa uno de sus pies sobre la línea limítrofe.

Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-8 **Ejemplo:** A1 salta con el balón desde su pista delantera y es taponado legalmente por B1. A continuación ambos jugadores vuelven a tocar el terreno de juego agarrando ambos el balón firmemente con una o ambas manos. A1 vuelve a tocar el suelo con un pie en su pista trasera.

Interpretación: Se señalará balón retenido.

12-9 **Situación.** Siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, excepto entre tiros libres y a menos que la posesión del balón forme parte de la penalización de **la falta**, se produce una situación de salto que conlleva un saque por posesión alterna. Al no existir opción de rebote, no se considera que tenga la misma influencia en el juego que cuando el balón simplemente toca el aro y rebota en él. Por consiguiente, si el equipo que tenía el control del balón antes de que este se encajase entre el aro y el tablero tiene derecho al saque, únicamente dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento como en cualquier otra situación de salto.

12-10 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de campo de A1, el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.

Interpretación: Tras el saque, el equipo A solo dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

12-11 **Ejemplo:** Cuando el balón va por el aire en un lanzamiento de A1, finaliza la cuenta del reloj de lanzamiento, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al siguiente saque de posesión alterna.

Interpretación: Al no disponer el equipo A de tiempo en el reloj de lanzamiento, se produce una violación del reloj de lanzamiento. El equipo B tiene derecho al saque. El equipo A no perderá su derecho al saque de posesión alterna en la próxima situación de salto.

12-12 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de 2 puntos y recibe falta de B2. Los árbitros sancionan a B2 con falta antideportiva. Durante el último tiro libre:

- (a) El balón se encaja entre el aro y el tablero.
- (b) A1 pisa la línea de tiro libre al soltar el balón.
- (c) El balón no toca el aro.

Interpretación: El tiro libre no se considerará válido y se concederá el balón al equipo A para un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

12-13 **Situación.** Se produce una situación de salto cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón de modo que ningún jugador pueda obtener el control sin una fuerza excesiva.

12-14 **Ejemplo:** A1, con el balón en las manos, está efectuando un movimiento continuo hacia la canasta para encestar. En ese momento, B1 coloca las manos firmemente sobre el balón y A1 da más pasos de los que permite la regla del avance.

Interpretación: Se señalará balón retenido.

ART. 14 CONTROL DEL BALÓN

14-1 **Situación.** Un equipo obtiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo al sostenerlo o botarlo.

14-2 **Ejemplo:** Durante un saque, independientemente de que el reloj de partido esté parado o no, o durante un tiro libre, a juicio de los árbitros un jugador deliberadamente demora coger el balón.

Interpretación: El balón pasa a estar vivo cuando el árbitro lo deja en el suelo junto al lugar del saque o de la línea de tiro libre.

14-3 **Ejemplo:** El equipo A ha tenido el control del balón durante 15 segundos. A1 intenta pasar el balón a A2 y el balón circula cerca de la línea limítrofe. B1 intenta **coger el balón** y salta desde el terreno de juego por encima de la línea limítrofe. Mientras B1 está aún en el aire:

- (a) B1 palmea el balón con una mano,
- (b) B1 agarra el balón con ambas manos,

y el balón vuelve al terreno de juego, donde es cogido por A2.

Interpretación:

- (a) El equipo A mantiene el control del balón. El reloj de lanzamiento continúa.
- (b) El equipo B ha obtenido el control del balón. Se reiniciará el reloj de lanzamiento para el equipo A.

ART. 16 CANASTA: CUÁNDO SE MARCA Y SU VALOR

16-1 **Situación.** El valor de una canasta de campo se define por el lugar sobre el terreno de juego desde donde se efectuó el **lanzamiento**. Una canasta lanzada desde la zona de 2 puntos vale 2 puntos, una canasta lanzada desde la zona de 3 puntos vale 3 puntos. La canasta se concede al equipo que ataca el cesto de los adversarios en el que entró el balón.

16-2 **Ejemplo:** A1 suelta el balón en un lanzamiento desde la zona de 3 puntos. En su trayectoria ascendente, el balón es legalmente tocado por:

- (a) Un jugador atacante
- (b) Un jugador defensor

que está dentro de la zona de lanzamiento de 2 puntos. El balón continúa su trayectoria y entra en el cesto.

Interpretación: En ambos casos se concederán 3 puntos, puesto que el lanzamiento de A1 se efectuó desde la zona de canasta de 3 puntos.

16-3 **Ejemplo:** A1 suelta el balón en un lanzamiento desde la zona de canasta de 2 puntos. En trayectoria ascendente, el balón es legalmente tocado por B1, que saltó desde la zona de canasta de 3 puntos del equipo A. El balón continúa su trayectoria y entra en el cesto.

Interpretación: Se concederán 2 puntos al equipo A, puesto que el lanzamiento de A1 se efectuó desde la zona de canasta de 2 puntos.

16-4 **Situación.** Si el balón entra en el cesto, el valor de la canasta de campo se define dependiendo de que el balón:

- (a) Haya entrado en el cesto directamente o
- (b) En el pase haya sido tocado por cualquier jugador o haya tocado el suelo antes de entrar en el cesto.

16-5 **Ejemplo:** A1 **pasa el balón** desde la zona de canasta de 3 puntos y el balón entra directamente en el cesto.

Interpretación: Se concederán 3 puntos al equipo A puesto que el pase de A1 se efectuó desde la zona de canasta de 3 puntos.

16-6 **Ejemplo:** A1 **pasa el balón** desde la zona de canasta de 3 puntos y el balón es tocado por cualquier jugador o el balón toca el suelo:

- (a) En la zona de canasta de 2 puntos del equipo A.
- (b) En la zona de canasta de 3 puntos del equipo A.

antes de entrar en el cesto.

Interpretación: En ambos casos se conceden 2 puntos al equipo A puesto que el balón no entró en el cesto directamente.

16-7 **Situación.** Durante un saque o un rebote después del último o único tiro libre, siempre transcurrirá un espacio de tiempo desde que el jugador en pista toca el balón hasta que el balón sale de sus manos en un lanzamiento a cesto. Este hecho cobra especial importancia al final de un período. Debe existir un tiempo mínimo para ese lanzamiento antes de que finalice el tiempo. Si el reloj de partido muestra 0:00.3, es deber del árbitro determinar si el lanzador soltó el balón antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. Sin embargo, si el reloj de partido solo muestra 0:00.2 o 0:00.1, los únicos lanzamientos válidos que puede efectuar un jugador en el aire son palmeando o hundiendo directamente el balón.

16-8 **Ejemplo:** Se concede un saque al equipo A cuando el reloj de partido muestra:

- (a) 0:00.3
- (b) 0:00.2 o 0:00.1

Interpretación:

En (a), si se efectúa un lanzamiento a cesto y la señal del reloj de partido suena indicando el final del período durante el lanzamiento, es responsabilidad de los árbitros determinar si el balón fue lanzado antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período.

En (b), la canasta solo puede concederse si se palmea o se hunde directamente el balón que estaba en el aire tras el saque.

ART.17 SAQUE

17-1 **Situación.** Antes de que el jugador que efectúa un saque haya soltado el balón, es posible que el movimiento de saque pueda provocar que las manos del jugador con el balón crucen el plano imaginario sobre la línea lateral que separa el terreno de juego del espacio situado más allá de las líneas limítrofes. En tales situaciones, el jugador defensor sigue teniendo la responsabilidad de evitar interferir el saque y no debe tocar el balón mientras siga estando en las manos del jugador que saca.

17-2 **Ejemplo:** Se concede un saque a A1. Mientras sostiene el balón, sus manos cruzan el plano de la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B1 agarra el balón que está en las manos de A1 o palmea el balón para quitárselo a A1 sin provocar contacto físico con A1.

Interpretación: B1 ha interferido en el saque, retrasando la reanudación del juego. B1 será avisado, se le comunicará esta advertencia al entrenador B y este aviso se hará extensible a todos los jugadores del equipo B por lo que reste de partido. Si cualquier jugador del equipo B repite una acción similar, se puede sancionar una falta técnica.

17-3 **Situación.** Durante un saque, el jugador que lo efectúa debe pasar el balón (no ponérselo en la mano) a un compañero que esté sobre el terreno de juego.

17-4 **Ejemplo:** Durante un saque de A1, este jugador pone el balón en las manos de A2, que está en el terreno de juego.

Interpretación: A1 ha cometido una violación del saque. El balón debe abandonar las manos del jugador para que el saque se considere legal. Se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque en el mismo lugar del saque original.

17-5 **Situación.** Durante un saque, los demás jugadores no tendrán ninguna parte del cuerpo sobre la línea limítrofe antes de que el balón la haya cruzado.

17-6 **Ejemplo:** Tras una violación de fuera de lateral, el árbitro entrega el balón a A1 para el saque. Entonces, A1:

- (a) Coloca el balón en el suelo y después lo coge A2.
- (b) Entrega el balón a A2, que está fuera del terreno de juego.

Interpretación: Se trata de una violación de A2 en ambos casos, por provocar que su cuerpo cruce la línea limítrofe antes de que A1 haya soltado el balón por encima de la línea limítrofe.

17-7 **Ejemplo:** Despues de que el equipo A logre una canasta de campo o un último o único tiro libre, se concede tiempo muerto al equipo B. Tras el tiempo muerto, el árbitro entrega el balón a B1 para que realice el saque desde la línea de fondo. Entonces, B1:

- (a) Coloca el balón en el suelo y después lo coge B2.
- (b) Entrega el balón a B2, que también se encuentra detrás de la línea de fondo.

Interpretación: Jugada legal. La única restricción que tiene el equipo B en el saque es que deben lanzar el balón al terreno de juego en menos de 5 segundos.

17-8 **Situación.** Si se concede un tiempo muerto al equipo al que se le ha concedido la posesión del balón en su pista trasera cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra, el saque se administrará en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. El jugador que efectúa el saque debe pasar el balón a un compañero situado en pista delantera.

17-9 **Ejemplo:** Durante el último minuto del partido, A1 ha regateado en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón haciendo que este abandone el terreno de juego a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

- (a) Se concede un tiempo muerto al equipo B.
- (b) Se concede un tiempo muerto al equipo A.
- (c) Se concede primero un tiempo muerto al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

Interpretación:

- (a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.
- (b) (c) El juego se reanudará con un saque para el equipo A en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

En todos los casos, el equipo A solo dispondrá del tiempo que reste en el reloj de lanzamiento.

17-10 **Ejemplo:** A1 está lanzando 2 tiros libres en el último minuto del partido. Durante el segundo, A1 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona violación. El equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación: El juego se reanudará con un saque para el equipo B en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, y dispondrá de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-11 **Ejemplo:** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra, A1 ha regateado en pista trasera durante 6 segundos cuando:

- B1 palmea el balón y lo lanza fuera del terreno de juego.
- B1 comete la tercera falta de su equipo en el período.

Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, el equipo A reanuda el partido mediante un saque en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. En ambos casos, el equipo A solo dispondrá de 18 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-12 **Ejemplo:** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período, A1 ha regateado en su pista delantera cuando B1 palmea el balón desviándolo hacia la pista trasera del equipo A, donde cualquier jugador del equipo A inicia un nuevo regate. Entonces B2 palmea el balón, haciendo que abandone el terreno de juego en pista trasera del equipo A:

- Con 6 segundos
- Con 17 segundos

restantes en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, el equipo A reanuda el partido mediante un saque en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. En ambos casos, el equipo A solo dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

17-13 **Ejemplo:** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período, A1 ha regateado en su pista delantera cuando B1 palmea el balón desviándolo hacia la pista trasera del equipo A, donde cualquier jugador del equipo A inicia un nuevo regate. Entonces B2 comete la tercera falta de equipo en ese período en pista trasera del equipo A:

- Con 6 segundos
- Con 17 segundos

restantes en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después del tiempo muerto, el juego se reanuda con un saque para el equipo A en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

Interpretación: Cuando se reanude el partido, el equipo A dispondrá de:

- 14 segundos
- 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

17-14 **Ejemplo:** El equipo A ha controlado el balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando se descalifica a A6 y B6 por entrar al terreno de juego en una situación de enfrentamiento. Las penalizaciones se compensan entre ellas y se concede un saque al equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. Antes de administrarse el saque, se concede un tiempo muerto al entrenador A. ¿Dónde se administrará el saque para reanudar el juego?

Interpretación: El saque se administrará en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, con los segundos restantes en el reloj de lanzamiento, en este caso, 19 segundos.

17-15 **Situación:** Existen otras situaciones aparte de las reflejadas en el Art. 17.2.3 en las que el saque posterior se administrará en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

17-16 **Ejemplo:**

- (a) Un jugador que efectúa un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, comete una violación y se concede el balón a sus adversarios para que realicen un saque en el mismo punto que el saque original.
- (b) Si se descalifica a miembros de ambos equipos durante un enfrentamiento y no existe ninguna otra penalización de falta que administrar, y en el momento en que se detuvo el partido, un equipo tenía el control del balón o derecho al mismo. En este caso, el equipo que efectúa el saque solo dispondrá del tiempo que reste en el reloj de lanzamiento.

Interpretación: En todas estas situaciones, el jugador que efectúe el saque puede pasar el balón a pista delantera o trasera.

17-17 **Situación:** Se pueden producir las siguientes situaciones durante un saque:

- (a) Se pasa el balón por encima del cesto y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo del cesto.
- (b) El balón se encaja entre el tablero y el aro.
- (c) Se lanza intencionadamente el balón contra el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento.

17-18 **Ejemplo:** Durante un saque, A1 pasa el balón por encima del cesto y un jugador de cualquier equipo lo toca introduciendo la mano por debajo del cesto.

Interpretación: Es una violación. El juego se reanuda con un saque del equipo oponente en la prolongación de la línea de tiros libres. En caso de que la violación la cometa el equipo defensor, no pueden concederse puntos al equipo atacante puesto que el balón no provenía del interior del terreno de juego.

17-19 **Ejemplo:** Durante un saque, A1 efectúa un pase hacia el cesto y el balón se encaja entre el tablero y el aro.

Interpretación: Se trata de una situación de salto. El juego se reanuda aplicando el procedimiento de posesión alterna. Si el saque corresponde al equipo A, no se concederá una nueva cuenta en el reloj de lanzamiento.

17-20 **Ejemplo:** Cuando quedan 5 segundos en el reloj de lanzamiento durante un saque de A1, este jugador pasa el balón hacia el cesto y el balón toca el aro.

Interpretación: El operador del reloj de lanzamiento no concederá una nueva cuenta puesto que el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha. El reloj de lanzamiento se pondrá en marcha al mismo tiempo que el reloj de partido cuando el primer jugador toque el balón sobre el terreno de juego.

17-21 **Situación:** Una vez que se ha puesto el balón a disposición del jugador que va a efectuar un saque, dicho jugador no puede botar el balón de forma que este toque dentro del terreno de juego y volverlo a tocar antes de que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador que se encuentre dentro de la pista.

17-22 **Ejemplo:** Se concede un saque a A1. A continuación, A1 bota el balón de forma que este toca:
(a) El suelo dentro del terreno de juego,
(b) El suelo fuera del terreno de juego,
y a continuación vuelve a cogerlo.

Interpretación:

(a) A1 ha cometido una violación del saque. Una vez que el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador que realiza el saque y toca el terreno de juego, dicho jugador no puede volver a tocarlo hasta que el balón toque (o sea tocado) por otro jugador dentro del terreno de juego.
(b) La acción es legal y continua la cuenta de 5 segundos.

17-23 **Situación.** El jugador que efectúa un saque no provocará que el balón toque fuera del terreno de juego una vez que haya salido de sus manos en el saque.

17-24 **Ejemplo:** En un saque, A1 pasa el balón a A2 pero el balón sale fuera sin haber sido tocado por ningún jugador en el terreno de juego.

Interpretación: Violación de A1. El juego se reanudará con un saque del equipo B en el lugar del saque original.

17-25 **Ejemplo:** En un saque, A1 pasa el balón a A2. A2 recibe el balón pero con un pie tocando la línea limítrofe.

Interpretación: Violación de A2. El juego se reanudará con un saque del equipo B en el lugar más cercano a la infracción.

17-26 **Ejemplo:** Se concede un saque de lateral a A1 cerca de la línea central:
(a) En su pista trasera, con derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.
(b) En su pista delantera, con derecho a pasar el balón solo a su pista delantera.
(c) Al comienzo del segundo período, en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, con derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.

Tras tener el balón a su disposición, A1 da un paso normal lateralmente, modificando su posición respecto a encontrarse en pista trasera o delantera.

Interpretación: En todos los casos, A1 conserva su derecho a pasar el balón a pista delantera o a pista trasera del mismo modo que lo tenía en la posición de inicio.

17-27 **Situación.** Después de uno o varios tiros libres a consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante, el saque posterior se administrará en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

17-28 **Ejemplo:** Cuando queda 1:03 del cuarto período se sanciona una falta técnica a B1. Cualquier jugador del equipo A lanza 1 tiro libre, tras lo cual se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda mediante un saque del equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

ART. 18/19 TIEMPO MUERTO / SUSTITUCIÓN

18/19-1 **Situación.** No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un período ni después de que el tiempo de juego de un período haya finalizado.

No se puede conceder una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego del primer período ni después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego.

18/19-2 **Ejemplo:** Despues de que el balón haya salido de las manos del árbitro principal en el salto entre dos pero antes de ser legalmente palmeado, el saltador A2 comete una violación y se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo o una sustitución.

Interpretación: A pesar de que el partido ya ha comenzado, no se puede conceder el tiempo muerto ni la sustitución porque el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha.

18/19-3 **Ejemplo:** Aproximadamente al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período o período extra, se sanciona una falta y se le conceden 2 tiros libres a A1. En ese momento, cualquiera de los equipos solicita:

- (a) Un tiempo muerto.
- (b) Una sustitución.

Interpretación:

(a) No se puede conceder un tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un período o período extra.

(b) Solo se puede conceder una sustitución después de que finalicen los tiros libres y haya comenzado el intervalo de juego del siguiente período o período extra.

18/19-4 **Situación.** Si suena la señal del reloj de lanzamiento mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento de campo, no es violación y no se detiene el reloj de partido. Si se convierte la canasta de campo se trata, bajo ciertas condiciones, de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.

18/19-5 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de campo, el balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón entra en el cesto. En ese momento uno o ambos equipos solicitan:

- (a) Tiempos muertos.
- (b) Sustituciones.

Interpretación:

(a) Se trata de una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que recibió la canasta.

Si se concede un tiempo muerto al equipo que ha recibido la canasta, también se podrá conceder tiempo muerto al equipo adversario y se pueden conceder sustituciones a ambos equipos, si las solicitan.

(b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que ha recibido la canasta y únicamente cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra.

Si se concede una sustitución al equipo que recibió la canasta, también puede concederse una sustitución al equipo adversario y se puede conceder tiempo muerto a ambos equipos si lo solicitan.

18/19-6 **Situación.** Si se solicita un tiempo muerto o sustitución (de cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para el primer o único tiro libre, se podrá conceder el tiempo muerto o la sustitución a ambos equipos si:

- (a) El último o único tiro libre es válido o
- (b) El último o único tiro libre va seguido por un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, o si, por cualquier razón válida, el balón permanece muerto después del último o único tiro libre.

18/19-7 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. El equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres A1.
- (b) Despues del primer tiro libre.
- (c) Despues del último tiro libre convertido pero antes de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.
- (d) Despues del último tiro libre convertido pero despues de que el balón esté a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

Interpretación:

- (a) El tiempo muerto o la sustitución se concede inmediatamente, antes de lanzarse el primer tiro libre.
- (b) El tiempo muerto o la sustitución se concede después del último tiro libre, si se convierte.
- (c) El tiempo muerto o la sustitución se concede inmediatamente antes del saque.
- (d) El tiempo muerto o la sustitución no se concede.

18/19-8 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Despues de lanzar el primero, el equipo A o el equipo B solicita un tiempo muerto o una sustitución. Durante el lanzamiento del último tiro libre:

- (a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
- (b) Se convierte el tiro libre.
- (c) El balón no toca el aro ni entra en el cesto.
- (d) A1 pisa la línea de tiros libres mientras está lanzando y se señala la violación.
- (e) B1 entra en la zona restringida antes de que el balón salga de las manos de A1. Se sanciona la violación de B1 y A1 no convierte el tiro libre.

Interpretación:

- (a) No se concede el tiempo muerto ni la sustitución.
- (b), (c) y (d) Se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.
- (e) A1 lanza un nuevo tiro libre y, si lo convierte, se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.

18/19-9 **Situación.** Si despues de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado la comunicación de la falta a la mesa de oficiales. Si se trata de la quinta falta de un jugador, esta comunicación incluye el correspondiente procedimiento de sustitución. Una vez que ha finalizado la sustitución, el tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y efectúe la señal correspondiente.

18/19-10 **Ejemplo:** El entrenador A solicita un tiempo muerto y después B1 comete su quinta falta.

Interpretación: La oportunidad de tiempo muerto no comenzará hasta que haya concluido la comunicación de la falta a la mesa de oficiales y un sustituto de B1 pase a ser jugador.

18/19-11 **Ejemplo:** El entrenador A solicita un tiempo muerto, tras lo cual cualquier jugador comete una falta.

Interpretación: Se permitirá que los equipos se retiren a sus bancos si son conscientes de que se ha solicitado un tiempo muerto, aunque el tiempo muerto no haya comenzado aún formalmente.

18/19-12 **Situación.** Los Artículos 18 y 19 aclaran cuándo comienza y finaliza una sustitución o tiempo muerto. Los entrenadores que desean efectuar una sustitución o un tiempo muerto deben ser conscientes de estas limitaciones o, de lo contrario, no se concederá la sustitución o el tiempo muerto inmediatamente.

18/19-13 **Ejemplo:** El entrenador A corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta un tiempo muerto o una sustitución justo cuando ya ha finalizado la oportunidad de tiempo muerto o sustitución. El anotador reacciona y hace sonar la señal por error. El árbitro hace sonar su silbato e interrumpe el juego.

Interpretación: A consecuencia de la interrupción del juego por parte del árbitro, el balón está muerto y el reloj de partido sigue parado, dando lugar a lo que en condiciones normales sería una oportunidad de tiempo muerto o sustitución. Sin embargo, como la solicitud se efectuó demasiado tarde, no se concederá el tiempo muerto o sustitución. El juego se reanudará de inmediato.

18/19-14 **Ejemplo:** Se produce una violación de interposición o interferencia en cualquier momento del partido. En la mesa de oficiales, hay sustitutos de uno o ambos equipos esperando para entrar en el partido o cualquiera de los equipos ha solicitado un tiempo muerto.

Interpretación: La violación provoca que el reloj de partido se detenga y el balón quede muerto. Se permitirán las sustituciones o el tiempo muerto.

18/19-15 **Situación.** Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les ordene reincorporarse a la pista. En ocasiones, un equipo prolonga el tiempo muerto más allá del minuto asignado, obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando también un retraso en la reanudación del juego. El árbitro debe advertir a ese equipo. Si el equipo no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al equipo infractor. Si ese equipo no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al entrenador una falta técnica, anotada como 'B', por retrasar el juego.

18/19-16 **Ejemplo:** El tiempo muerto finaliza y el árbitro ordena al equipo A que se reincorpore a la pista.

El entrenador A continúa dando instrucciones a su equipo, que permanece en la zona de banquillo del equipo. El árbitro vuelve a ordenar al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:

- (a) El equipo A finalmente regresa a la pista.
- (b) El equipo A permanece en su zona de banquillo.

Interpretación:

- (a) Una vez que el equipo comience a regresar a la pista, el árbitro advierte al entrenador de que si se repitiese el mismo comportamiento se cargará otro tiempo muerto al equipo A.
- (b) Se cargará, sin avisar, otro tiempo muerto al equipo A. Si dicho equipo no dispone de más tiempos muertos, se sancionará al entrenador una falta técnica, anotada como 'B', por retrasar el juego.

18/19-17 **Situación.** Si no se ha concedido a un equipo un tiempo muerto durante la segunda parte, antes de que el reloj de partido muestre 2:00 del cuarto período, el anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo. **El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como si se hubiese disfrutado**

18/19-18 **Ejemplo:** Cuando restan 2:00 del cuarto período en el reloj de partido, ninguno de los equipos ha disfrutado un tiempo muerto en la segunda parte.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la primera casilla de la segunda parte de cada equipo. **El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como si se hubiese disfrutado**

18/19-19 **Ejemplo:** Cuando restan 2:09 del cuarto período en el reloj de partido, el entrenador A solicita su primer tiempo muerto de la segunda parte con el partido en juego. Cuando restan 1:58 en el reloj de partido, el balón sale fuera del terreno de juego y se detiene el reloj de partido. Entonces se concede el tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta en la primera casilla del equipo A puesto que el tiempo muerto se concedió a falta de 1:58 del cuarto período. El tiempo muerto se anotará en la segunda casilla y el equipo A solo dispondrá de otro tiempo muerto. **El marcador electrónico mostrará como si se hubiesen disfrutado los dos tiempos muertos.**

ART. 24 REGATE

24-1 **Situación.** Si un jugador lanza intencionadamente el balón contra el tablero (sin intentar un lanzamiento legítimo a cesto), se considera como si ese jugador hubiera botado el balón en el suelo. Si el jugador vuelve a tocar el balón antes de que toque a (o sea tocado por) otro jugador, se considera un regate.

24-2 **Ejemplo:** A1 no ha iniciado aún un regate cuando lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger antes de que otro jugador lo haya tocado.

Interpretación: Despues de coger el balón, A1 puede lanzar o pasar pero no comenzar un nuevo regate.

24-3 **Ejemplo:** Despues de finalizar un regate, y en movimiento continuo o quedándose inmóvil, A1 lanza el balón contra el tablero y lo vuelve a coger o a tocar de nuevo antes de que haya tocado a otro jugador.

Interpretación: A1 ha cometido una violación de doble regate.

24-4

Ejemplo: A1 regatea y a continuación se detiene.

- (a) A1 pierde el equilibrio y sin mover el pie de pivote toca el suelo con el balón una o dos veces mientras lo sostiene en ambas manos.
- (b) A1 se pasa el balón de una mano a otra sin mover el pie de pivote.

Interpretación: Acción legal en ambos casos, puesto que A1 no mueve el pie de pivote.

24-5

Ejemplo: A1 comienza a regatear:

- (a) Lanzando el balón contra un adversario.
- (b) Lanzando el balón unos metros por delante de él.

El balón toca el terreno de juego, tras lo cual A1 continúa el regate.

Interpretación: Acción legal en ambos casos puesto que el balón ha tocado el terreno de juego antes de que A1 lo vuelva a tocar en su regate.

ART. 25 AVANCE

25-1

Situación. Es legal que un jugador que está tirado en el suelo obtenga el control del balón. Es legal que un jugador que sostiene el balón se caiga al suelo. También es legal que el jugador tras caerse al suelo se deslice una distancia corta. Sin embargo, es una violación si el jugador a continuación gira sobre sí mismo o intenta levantarse mientras sostiene el balón.

25-2

Ejemplo: A1 sostiene el balón, pierde el equilibrio y cae al suelo.

Interpretación: La acción involuntaria de A1 de caerse al suelo es legal.

25-3

Ejemplo: A1, que está tirado en el suelo, obtiene el control de balón y después:

- (a) Pasa el balón a A2.
- (b) Comienza un regate estando aún tirado en el suelo.
- (c) Intenta levantarse mientras sostiene el balón.

Interpretación: En (a) y (b) la acción de A1 es legal.

En (c) se produce una violación del avance.

25-4

Ejemplo: A1 cae al suelo mientras sostiene el balón y su inercia provoca que se deslice.

Interpretación: El movimiento involuntario de A1 al deslizarse no es violación. Sin embargo, si A1 a continuación gira sobre sí mismo o intenta levantarse mientras sostiene el balón, se produce una violación del avance.

25-5

Situación. Si un jugador recibe una falta mientras se encuentra en acción de tiro, tras lo cual consigue encestar cometiendo una violación de avance, la canasta no será válida y se le concederán tiros libres.

25-6

Ejemplo: A1 ha comenzado la acción de tiro penetrando hacia cesto con el balón en ambas manos. En su movimiento continuo, recibe falta de B1, tras lo cual A1 comete una violación de avance y el balón entra en el cesto.

Interpretación: La canasta no será válida y se concederán 2 o 3 tiros libres a A1.

ART. 28 8 SEGUNDOS

28-1 **Situación.** La aplicación de esta regla se basa únicamente en la cuenta de los 8 segundos que efectúa un árbitro. En caso de cualquier discrepancia entre los segundos que cuenta el árbitro y los que muestra el reloj de lanzamiento, la decisión del árbitro tendrá prioridad.

28-2 **Ejemplo:** A1 está efectuando un regate en su pista trasera cuando el árbitro sanciona violación de 8 segundos. El reloj de lanzamiento muestra que solo han transcurrido 7 segundos.

Interpretación: La decisión del árbitro es correcta. El árbitro es el único responsable para decidir cuándo finaliza la cuenta de 8 segundos.

28-3 **Situación.** Se detiene la cuenta de 8 segundos en pista trasera debido a una situación de salto. Si el correspondiente saque por posesión alterna le corresponde al mismo equipo que tenía el control del balón, dicho equipo solo dispondrá del tiempo restante de la cuenta de 8 segundos.

28-4 **Ejemplo:** El equipo A ha tenido control del balón durante 5 segundos en su pista trasera cuando se produce un balón retenido. El equipo A tiene derecho al siguiente saque por posesión alterna.

Interpretación: El equipo A solo dispondrá de 3 segundos para pasar el balón a su pista delantera.

28-5 **Situación.** Durante un regate desde pista trasera a pista delantera, el balón pasa a la pista delantera de un equipo cuando ambos pies del jugador que regatea y el balón están completamente en contacto con la pista delantera.

28-6 **Ejemplo:** A1 tiene un pie a cada lado de la línea central. Recibe el balón de A2, que se encuentra en pista trasera. A continuación A1 vuelve a pasar el balón a A2, quien aún se encuentra en pista trasera del equipo A.

Interpretación: Jugada legal. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a la pista trasera. La cuenta de 8 segundos continuará.

28-7 **Ejemplo:** A1 está regateando el balón desde su pista trasera y finaliza el regate con un pie a cada lado de la línea central, sosteniendo el balón en sus manos. Después, A1 pasa el balón a A2, quien también tiene un pie a cada lado de la línea central.

Interpretación: Jugada legal. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A2, que tampoco está en su pista delantera. La cuenta de 8 segundos continuará.

28-8 **Ejemplo:** A1 está efectuando un regate desde su pista trasera y tiene un pie (pero no ambos) ya en su pista delantera. Después, A1 efectúa un pase a A2, quien tiene un pie a cada lado de la línea central. A continuación, A2 comienza un regate hacia pista trasera.

Interpretación: Jugada legal. A1 no tiene ambos pies completamente en contacto con su pista delantera y por tanto tiene derecho a pasar el balón a A2, que tampoco está en su pista delantera. Por tanto, A2 tiene derecho a comenzar un regate en pista trasera. La cuenta de 8 segundos continuará.

28-9 **Ejemplo:** A1 está efectuando un regate desde su pista trasera y finaliza su progresión pero continúa botando:

- (a) Con un pie a cada lado de la línea central.
- (b) Con ambos pies en pista delantera pero con el balón aún botando en pista trasera.
- (c) Con ambos pies en pista trasera pero con el balón botando en pista delantera.
- (d) Con ambos pies en pista delantera mientras sigue botando el balón en pista trasera, tras lo cual A1 vuelve a colocar ambos pies en su pista trasera.

Interpretación: En todos los casos, el regateador A1 sigue estando en pista trasera hasta que ambos pies y el balón estén completamente en contacto con la pista delantera. La cuenta de 8 segundos continuará en todas las situaciones.

28-10 **Situación.** Siempre que la cuenta de 8 segundos continúe con el tiempo que reste y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque, tanto en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, como en la pista trasera, el árbitro que entregue el balón al jugador que va a efectuar el saque, le informará del tiempo que resta en la cuenta de 8 segundos.

28-11 **Ejemplo:** A1 ha regateado durante 4 segundos en su pista trasera cuando se produce un enfrentamiento. Se descalifica a los sustitutos A7 y B9 por entrar al terreno de juego. Ambas penalizaciones iguales se compensarán y el juego se reanudará con un saque de A2 en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. A2 pasa el balón a A3, que se encuentra en su pista trasera.

Interpretación: El equipo A dispone de 4 segundos para pasar el balón a su pista delantera.

28-12 **Ejemplo:** El equipo A tiene el control del balón en su pista trasera. Cuando han transcurrido 6 segundos de la cuenta de 8 segundos se sanciona una doble falta:

- (a) En pista trasera.
- (b) En pista delantera.

Interpretación:

- (a) El juego se reanudará con un saque del equipo A en su pista trasera, en el lugar más próximo a donde se cometió la infracción, con 2 segundos para pasar el balón a pista delantera del equipo A.
- (b) El juego se reanudará con un saque del equipo A en su pista delantera, en el lugar más próximo a donde se cometió la infracción.

28-13 **Ejemplo:** A1 regatea durante 4 segundos en su pista trasera cuando B1 palmea el balón haciendo que abandone el terreno de juego.

Interpretación: El juego se reanudará con un saque del equipo A en su pista trasera con 4 segundos para pasar el balón a pista delantera del equipo A.

28-14 **Situación:** Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y si, a juicio de los árbitros, se colocará en desventaja al equipo adversario, la cuenta de 8 segundos continuará desde donde se detuvo.

28-15 **Ejemplo:** Cuando restan 0:25 en el último minuto del partido y con un resultado de empate a 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 ha regateado durante 4 segundos en su pista trasera cuando los árbitros detienen el partido debido a que:

- (a) El reloj de partido o el reloj de lanzamiento se paran o no se ponen en marcha.
- (b) Se arroja una botella al terreno de juego.
- (c) Se reinicia por error el reloj de lanzamiento.

Interpretación: En todos los casos, el juego se reanudará con un saque del equipo A en su pista trasera con 4 segundos restantes en la cuenta de 8 segundos. Se colocaría en desventaja al equipo B si el juego se reanudara con una nueva cuenta de 8 segundos.

ART. 29/50 24 SEGUNDOS

29/50-1 **Situación:** Se intenta un lanzamiento de campo cerca del final de la cuenta del reloj de lanzamiento y suena la señal estando el balón en el aire. Si el balón no toca el aro, se produce una violación a menos que los adversarios hayan obtenido un control del balón inmediato y claro. Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque en el lugar más cercano a donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

29/50-2 **Ejemplo:** El balón está en el aire durante un lanzamiento de campo de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por B1, después por A2 y finalmente controlado por B2.

Interpretación: Es violación del reloj de lanzamiento porque el balón no tocó el aro y no hubo un posterior control del balón inmediato y claro por parte del equipo adversario.

29/50-3 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de campo de A1, el balón toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón lo toca B1, pero sin controlarlo, tras lo cual A2 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del reloj de lanzamiento.

Interpretación: Se produce violación del reloj de lanzamiento. El reloj de lanzamiento continúa en marcha cuando el balón no toca el aro y el balón lo vuelve a controlar un jugador del equipo A.

29/50-4 **Ejemplo:** Al final de la cuenta del reloj de lanzamiento, A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón es taponado legalmente por B1 y luego suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal, B1 comete falta sobre A1.

Interpretación: Se produce una violación del reloj de lanzamiento. La falta de B1 se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

29/50-5 **Ejemplo:** El balón está en el aire durante un lanzamiento de campo de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro e inmediatamente después se produce un balón retenido entre A2 y B2.

Interpretación: Es violación del reloj de lanzamiento. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

29/50-6 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro, después golpea en B1, que está dentro del terreno de juego, y a continuación el balón sale del terreno de juego.

Interpretación: Se produce una violación del reloj de lanzamiento pues el equipo B no ha obtenido un control claro del balón.

29/50-7 **Situación.** Si suena la señal del reloj de lanzamiento en una situación en la que, a juicio de los árbitros, los adversarios obtendrán un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y continuará el juego.

29/50-8 **Ejemplo:** Cuando la cuenta del reloj de lanzamiento está próxima a finalizar, A2 no logra recibir el pase de A1 (ambos jugadores están en su pista delantera) y el balón rueda hacia la pista trasera del equipo A. Antes de que B1 obtenga el control del balón y con vía libre hasta la canasta de los adversarios, suena la señal del reloj de lanzamiento.

Interpretación: Si B1 obtiene un control del balón inmediato y claro, la señal se ignorará y el juego continuará

29/50-9 **Situación.** Si se concede un saque por posesión alterna a un equipo que tenía el control de balón, dicho equipo solo dispondrá del tiempo que quedase en el reloj de lanzamiento cuando se produjo la situación de salto.

29/50-10 **Ejemplo:** El equipo A controla el balón cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento y se señala un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:

- (a) Equipo A.
- (b) Equipo B.

Interpretación:

- (a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta del reloj de lanzamiento.

29/50-11 **Ejemplo:** El equipo A controla el balón cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento y el balón sale fuera del terreno de juego. Los árbitros no se ponen de acuerdo en si fue A1 o B1 el último en tocar el balón antes de que saliera. Se señala una situación de salto y se concede el saque por posesión alterna al:

- (a) Equipo A.
- (b) Equipo B.

Interpretación:

- (a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
- (b) El equipo B dispondrá de un nuevo período del reloj de lanzamiento.

29/50-12 **Situación:** Si un árbitro detiene el juego a consecuencia de una falta o violación (no porque el balón haya abandonado el terreno de juego) cometida por el equipo sin el control del balón y se concede la posesión al mismo equipo que tenía previamente el control del balón en su pista delantera, el reloj de lanzamiento se manejará del siguiente modo:

- Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más en el momento en que se detuvo el juego, no se modificará el reloj de lanzamiento, sino que continuará desde donde se detuvo.
- Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detuvo el juego, el reloj de lanzamiento se situará en 14 segundos.

29/50-13 **Ejemplo:** B1 provoca una violación de fuera de banda en la pista delantera del equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

Interpretación: El equipo A dispondrá únicamente de 8 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-14 **Ejemplo:** A1 recibe una falta de B1 cuando está regateando en su pista delantera. Se trata de la segunda falta del equipo B en este período. El reloj de lanzamiento muestra 3 segundos.

Interpretación: El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-15 **Ejemplo:** El equipo A tiene el control del balón en su pista delantera cuando el reloj de lanzamiento muestra 4 segundos. Entonces:

- (a) A1
- (b) B1

se lesionó y los árbitros detienen el juego.

Interpretación: El equipo A dispondrá de:

- (a) 4 segundos
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-16 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. Mientras el balón está en el aire se sanciona una doble falta a A2 y B2 cuando el reloj de lanzamiento muestra 6 segundos restantes. El balón no entra en el cesto. La flecha de posesión alterna indica que el siguiente saque corresponde al equipo A.

Interpretación: El equipo A dispondrá de 6 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-17 **Ejemplo:** A1 está regateando cuando el reloj de lanzamiento muestra 5 segundos. Se sanciona una falta técnica a B1, seguida de una falta técnica al entrenador A.

Interpretación: Tras compensar penalizaciones iguales, el juego se reanudará con un saque para el equipo A y 5 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-18 **Ejemplo:** Cuando quedan

- (a) 16 segundos
- (b) 12 segundos

en el reloj de lanzamiento, B1 golpea intencionadamente el balón con el pie o el puño en su pista trasera.

Interpretación: Violación del equipo B. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

- (a) 16 segundos
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-19 **Ejemplo:** Durante un saque de A1, B1, en su pista trasera, coloca los brazos por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase cuando el reloj de lanzamiento muestra:

- (a) 19 segundos
- (b) 11 segundos

Interpretación: Violación de B1. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de:

- (a) 19 segundos
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-20 **Ejemplo:** A1 regatea el balón en pista delantera cuando B2 comete falta antideportiva sobre A2 y el reloj de lanzamiento muestra 6 segundos.

Interpretación: Independientemente de si se consiguen los tiros libres o no, el equipo A dispondrá de un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A dispondrá de una nueva cuenta del reloj de lanzamiento.

Se aplica esta misma interpretación en caso de falta técnica y descalificante.

29/50-21 **Situación.** Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, si a juicio del árbitro, se pondría en desventaja a los adversarios, el reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.

29/50-22 **Ejemplo:** Cuando quedan 25 segundos para el final del partido, con el marcador de A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 ha regateado durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el juego debido a:

- (a) El reloj de partido o el reloj de lanzamiento se paran o no se ponen en marcha.
- (b) Se arroja una botella al terreno de juego.
- (c) Se reinicia por error el reloj de lanzamiento.

Interpretación: En todos estos casos, el juego se reanudará con un saque del equipo A con 4 segundos en el reloj de lanzamiento. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con una nueva cuenta del reloj de lanzamiento.

29/50-23 **Ejemplo:** El balón rebota en el aro tras un lanzamiento de campo de A1 y después es controlado por A2. 9 segundos después, el reloj de lanzamiento suena por error. Los árbitros detienen el partido.

Interpretación: Se pondría en desventaja al equipo A, con el control del balón, si se tratase de una violación del reloj de lanzamiento. Tras consultar con el comisario, si lo hubiera, y el operador del reloj de lanzamiento, los árbitros reanudarán el juego con un saque para el equipo A con 5 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-24 **Ejemplo:** Cuando quedan 4 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón no toca el aro pero el operador del reloj de lanzamiento reinicia el reloj por error. A2 consigue el rebote y tras un espacio de tiempo, **A3** consigue un cesto. En este momento se informa a los árbitros de lo ocurrido.

Interpretación: Los árbitros (tras consultar con el comisario, si lo hubiera) confirmarán que el balón no tocó el aro tras el lanzamiento de A1. Despues decidirán si el balón salió de las manos de **A3** antes de que hubiese sonado la señal del reloj de lanzamiento si no se hubiese reiniciado. Si es así, la canasta será válida; si no, se ha producido una violación del reloj de lanzamiento y el cesto de **A3** no será válido.

29/50-25 **Situación.** Se concede al equipo atacante un saque como consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra. El saque siempre se administrará , enfrente de la mesa de oficiales. El reloj de lanzamiento volverá a 24 segundos independientemente de que se haya concedido o no un tiempo muerto al equipo atacante durante los 2 últimos minutos de partido.

29/50-26 **Ejemplo:** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período, A1 está regateando en pista delantera con 6 segundos restantes en el reloj de lanzamiento cuando:

- (a) B1 comete una falta antideportiva.
- (b) Se sanciona una falta técnica al entrenador B.

Se concede un tiempo muerto al entrenador A o al entrenador B.

Interpretación: Tanto si los tiros libres se convierten o no e independientemente de qué entrenador solicitará el tiempo muerto, se concederá un saque al equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A también dispondrá de nuevos 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-27 **Situación.** Cuando se haya efectuado un lanzamiento de campo y se sancione una falta al equipo defensor, el reloj de lanzamiento se manejará del siguiente modo:

- Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más en el momento en que se detiene el partido, el reloj de lanzamiento no se modificará, sino que continuará desde donde se detuvo.
- Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detiene el partido, el reloj de lanzamiento se colocará en 14 segundos.

29/50-28 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. Cuando el balón está en el aire y quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, se sanciona una falta defensiva a B2 sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta.
- (b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.

Interpretación:

- (a) La canasta de A1 es válida y se concede un saque al equipo A en el lugar más próximo a donde se cometió la falta con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- (b) Se concede un saque al equipo A en el lugar más próximo a donde se cometió la falta con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-29 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento, y se sanciona a continuación una falta defensiva a B2 sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta.
- (b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.

Interpretación:

- (a) La canasta de A1 es válida y se concede un saque al equipo A en el lugar más próximo a donde se cometió la falta con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- (b) Se concede un saque al equipo A en el lugar más próximo a donde se cometió la falta con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-30 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. Cuando el balón está en el aire y quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, se sanciona una falta defensiva a B2 sobre A2. Es la quinta falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta.
- (b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.

Interpretación:

- (a) La canasta de A1 es válida y se conceden 2 tiros libres a A2.
- (b) Se conceden 2 tiros libres a A2.

29/50-31 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento, y se sanciona una falta defensiva a B2 sobre A2. Es la quinta falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta.
- (b) Golpea en el aro pero no entra en la canasta.

Interpretación:

- (a) La canasta de A1 es válida y se conceden 2 tiros libres a A2.
- (b) Se conceden 2 tiros libres a A2.

29/50-32 **Situación.** Después de que el balón haya tocado el aro del cesto de los adversarios por cualquier razón, el reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que este tocara el aro.

29/50-33 **Ejemplo:** En un pase de A1 a A2, el balón golpea en B2 y después el balón toca el aro. A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón.

29/50-34 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo con:

- (a) 4 segundos
- (b) 20 segundos

restantes en el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: En ambos casos, el reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos independientemente de que A2 obtenga el control del balón en pista delantera o en pista trasera.

29/50-35 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro. B1 toca el balón y luego A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón.

29/50-36 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro. B1 toca el balón y a continuación el balón sale fuera del terreno de juego.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la **violación**. El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos independientemente de que el saque se efectúe en pista delantera o en pista trasera

29/50-37 **Ejemplo:** Cerca del final de la cuenta del reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón contra el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro. B1 toca el balón, que a continuación sale fuera del terreno de juego en la pista trasera del equipo A.

Interpretación: Saque para el equipo A en su pista trasera. El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos.

29/50-38 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro. A2 palmea el balón y a continuación A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier parte del terreno de juego.

29/50-39 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro y en el rebote, B2 comete falta sobre A2. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos.

29/50-40 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón entra en el cesto y entonces B2 comete falta sobre A2. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos.

29/50-41 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro y en el rebote se señala un balón retenido entre A2 y B2. La flecha de posesión favorece al equipo A.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a donde se produjo el balón retenido. El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos.

29/50-42 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión favorece al equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

Interpretación: Saque para el equipo A desde la línea de fondo, junto al tablero. El reloj de lanzamiento continuará con 8 segundos.

29/50-43 **Ejemplo:** A1 pasa el balón para que A2 efectúe un alley-hoop. A2 no consigue coger el balón, que toca el aro. Después A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se modificará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón. Si A3 toca el balón en su pista trasera, se trata de una violación de balón devuelto a pista trasera.

29/50-44 **Ejemplo:** Tras lograr un rebote defensivo, A1 quiere pasar el balón a A2. B1 palmea el balón quitándoselo a A1 de las manos. Luego el balón golpea el aro y es capturado por B2.

Interpretación: Como el balón no ha sido controlado por el mismo equipo que lo controlada antes de que tocara el aro, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos para el equipo B.

29/50-45 **Situación.** Cuando un equipo obtenga la posesión de un balón vivo en pista trasera o delantera y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido, se apagará el reloj de lanzamiento.

29/50-46 **Ejemplo:** Se concede una nueva posesión al equipo A cuando restan 12 segundos en el reloj de partido.

Interpretación: Se apagará el reloj de lanzamiento.

29/50-47 **Ejemplo:** Cuando quedan 18 segundos en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

Interpretación: El juego se reanuda con un saque del equipo A en su pista delantera con 18 segundos en el reloj de partido y 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-48 **Ejemplo:** Cuando quedan 7 segundos en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

Interpretación: El juego se reanuda con un saque del equipo A en su pista delantera con 7 segundos en el reloj de partido y el reloj de lanzamiento se apagará.

29/50-49 **Ejemplo:** Cuando restan 23 segundos en el reloj de partido, el equipo A establece un nuevo control del balón. Cuando restan 19 segundos en el reloj de partido A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro y A2 consigue el rebote.

Interpretación: El reloj de lanzamiento no se pondrá en marcha cuando el equipo A obtiene el primer control del balón. Sin embargo, se reiniciará con 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón, puesto que restan más de 14 segundos en el reloj de partido.

29/50-50 **Ejemplo:** Cuando restan 58 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A dispone de 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El juego se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, con 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-51 **Ejemplo:** Cuando restan 58 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A dispone de 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo B.

Interpretación: El juego se reanudará con un saque del equipo A en su pista trasera, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-52 **Ejemplo:** Cuando restan 30 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 regatea en su pista delantera. B1 palmea el balón hasta la pista trasera del equipo A, donde A2 obtiene el control del balón. B2 comete falta sobre A2 con 8 segundos en el reloj de lanzamiento. **Es la tercera falta de equipo en el período.** Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El juego se reanudará con un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

ART. 30 BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA

30-1 **Situación.** Se considera que un jugador que se encuentra en el aire ocupa la misma posición que la última que ocupaba sobre la pista en el momento de efectuar el salto. Sin embargo, cuando un jugador salta desde su pista delantera y obtiene el control del balón estando en el aire, es el primer jugador en establecer un nuevo control del balón para su equipo. Si su propia inercia lo hace regresar a su pista trasera, es inevitable que también regrese con el balón a pista trasera. Por tanto, si un jugador en el aire establece un nuevo control del balón para su equipo, no se determinará la posición de ese jugador en lo concerniente a pista delantera/trasera hasta que dicho jugador vuelva a tocar con ambos pies el suelo.

30-2 **Ejemplo:** A1, en su pista trasera, intenta un pase de contra-ataque hacia A2, en su pista delantera. B1 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire, y cae:

- (a) Con ambos pies en su pista trasera.
- (b) Con un pie a cada lado de la línea central.
- (c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego regatea o pasa el balón a su pista trasera.

Interpretación: No se produce violación. B1 establece un nuevo control de balón para su equipo estando en el aire y su posición sobre la pista en lo concerniente a pista delantera/trasera no se establece hasta que ambos pies vuelven al suelo. En todos los casos, B1 está legalmente en su pista trasera.

30-3 **Ejemplo:** En el salto inicial del primer período entre A1 y B1, el balón ha sido palmeado legalmente cuando A2 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

- (a) Con ambos pies en su pista trasera
- (b) Con un pie a cada lado de la línea central.
- (c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego regatea o pasa el balón a su pista trasera.

Interpretación: No se produce violación. A2 estableció el primer control del balón para su equipo estando el aire. En todos los casos, A2 se encuentra legalmente en su pista trasera.

30-4 **Ejemplo:** A1 efectúa un saque en su pista delantera y pasa el balón a A2. A2 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

- (a) Con ambos pies en su pista trasera.
- (b) Con un pie a cada lado de la línea central.
- (c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego regatea o pasa el balón a su pista trasera.

Interpretación: Violación del equipo A. A1, al efectuar el saque, ha establecido el control del balón para su equipo en pista delantera antes de que A2 cogiera el balón estando en el aire y cayese en su pista trasera. En todos los casos, A2 ha devuelto el balón ilegalmente a pista trasera.

30-5 **Ejemplo:** A1 tiene un pie a cada lado de la prolongación de línea central para comenzar el segundo período y pasa el balón a A2. A2 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y cae:

- (a) Con ambos pies en su pista trasera
- (b) Con un pie a cada lado de la línea central.
- (c) Con un pie a cada lado de la línea central y luego regatea o pasa el balón a su pista trasera.

Interpretación: Violación del equipo A. A1 ha establecido el control del balón para el equipo A. A2, al saltar desde su pista delantera y coger el balón en el aire, ha establecido el control del balón para el equipo A en pista delantera. En todos los casos, al caer en pista trasera, A2 ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera.

30-6 **Ejemplo:** A1, que efectúa un saque en su pista trasera, pasa el balón a A2, en su pista delantera. B1 salta desde su pista delantera, coge el balón en el aire y, antes de caer en pista trasera, pasa el balón a B2, que se encuentra en su pista trasera.

Interpretación: Violación del equipo B por devolver ilegalmente el balón a pista trasera.

30-7 **Situación.** El balón ha sido devuelto ilegalmente a pista trasera cuando un jugador del equipo A que se encuentra **completamente** en pista delantera provoca que el balón toque la pista trasera, tras lo cual un jugador del equipo A, esté en pista trasera o delantera, es el primero en tocar el balón. Es legal, sin embargo, que un jugador del equipo A que se encuentra en pista trasera provoque que el balón toque la pista delantera, tras lo cual un jugador del equipo A, esté en pista trasera o delantera, es el primero en tocar el balón.

30-8 **Ejemplo:** A1 **se encuentra completamente** con ambos pies en pista delantera, cerca de la línea central, e intenta un pase picado para A2, que también tiene ambos pies en pista delantera cerca de la línea central. En el pase, el balón toca pista trasera antes de tocar a A2.

Interpretación: Violación por devolver el balón ilegalmente a pista trasera.

30-9 **Ejemplo:** A1 tiene ambos pies en pista trasera cerca de la línea central e intenta un pase picado para A2, que también tiene ambos pies en pista trasera cerca de la línea central. En el pase, el balón toca pista delantera antes de tocar a A2.

Interpretación: Jugada legal. No hay violación de balón devuelto a pista trasera puesto que ningún jugador del equipo A controló el balón en pista delantera. Sin embargo, como el balón sí pasó a la pista delantera, la cuenta de 8 segundos se detuvo en el momento en que el balón tocó la pista delantera. Comenzará una nueva cuenta de 8 segundos tan pronto como A2 toque el balón.

30-10 **Ejemplo:** A1 se encuentra en su pista trasera y pasa el balón hacia pista delantera. El balón es desviado por un árbitro que se encuentra con un pie a cada lado de la línea central y el balón a continuación es tocado por A2, que aún se encuentra en pista trasera.

Interpretación: Jugada legal. No existe violación de balón devuelto a pista trasera puesto que ningún jugador del equipo A controló el balón en pista delantera. Sin embargo, como el balón ha pasado a pista delantera, la cuenta de 8 segundos se detuvo en el momento en que el balón fue tocado por el árbitro. Comenzará una nueva cuenta de 8 segundos tan pronto como A2 toque el balón.

30-11 **Ejemplo:** El equipo A controla el balón en su pista delantera cuando el balón es tocado al mismo tiempo por A1 y B1 y a continuación pasa a la pista trasera del equipo A. donde es tocado primero por A2.

Interpretación: El equipo A ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a pista trasera.

ART. 31 INTERPOSICIONES E INTERFERENCIAS

31-1 **Situación.** Cuando el balón está por encima del aro durante un lanzamiento de campo o un tiro libre, se produce una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo del cesto y toca el balón.

31-2 **Ejemplo:** Durante el último o único tiro libre de A1:
(a) Antes de que el balón haya tocado el aro,
(b) Despues de que el balón haya tocado el aro y aún existe la posibilidad de que entre en el cesto,
B1 introduce la mano por debajo del cesto y toca el balón.

Interpretación: Violación de B1 por tocar el balón ilegalmente.

(a) Se concede 1 punto a A1 y se sanciona una falta técnica a B1.
(b) Se concede 1 punto a A1 pero no se sanciona una falta técnica a B1.

31-3 **Situación.** Cuando el balón está por encima del aro durante un pase o después de que haya tocado el aro, se produce una interferencia si un jugador introduce la mano por debajo del cesto y toca el balón.

31-4 **Ejemplo:** El balón está por encima del aro en un pase de A1 cuando B1 introduce la mano por debajo del cesto y toca el balón.

Interpretación: Violación de B1. Se conceden 2 o 3 puntos al equipo A.

31-5 **Situación.** Despues del último o único tiro libre y despues de que el balón haya tocado el aro, el tiro libre cambia de estado y se convierte en un lanzamiento de campo de 2 puntos si el balón es legalmente tocado por cualquier jugador antes de que entre en el cesto.

31-6 **Ejemplo:** El último o único tiro libre de A1 ha tocado el aro y está botando sobre él. B1 intenta alejarlo mediante un palmeo pero el balón entra en el cesto.

Interpretación: El balón ha sido tocado legalmente. El tiro libre ha cambiado de estado y se conceden 2 puntos al equipo A.

31-7 **Situación.** Si, durante un lanzamiento de campo, un jugador toca el balón mientras está en trayectoria ascendente, se seguirán aplicando todas las restricciones relativas a interposiciones e interferencias.

31-8 **Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento de campo y el balón, en trayectoria ascendente, es tocado por A2 o B2. En trayectoria descendente hacia el cesto, el balón lo toca:

- (a) A3.
- (b) B3.

Interpretación: El contacto con el balón de A2 o B2 en su trayectoria ascendente es legal y no cambia el estado de lanzamiento de campo. No obstante, el siguiente contacto con el balón en su trayectoria descendente por parte de A3 o B3 es violación.

- (a) Se concede el balón al equipo B para un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.
- (b) Se conceden 2 o 3 puntos al equipo A.

31-9 **Situación.** Se produce una interferencia si un jugador hace que el tablero o el aro vibren de tal modo que, a juicio del árbitro, se impide que el balón entre en el cesto o se provoca que termine entrando en el mismo.

31-10 **Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento de campo de 3 puntos cerca del final del partido. Mientras el balón está en el aire suena la señal del reloj de partido indicando el final de partido. Tras la señal, B1 hace que vibre el tablero o el aro y, por consiguiente, impide que el balón, a juicio del árbitro, entre en el cesto.

Interpretación: Incluso después de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del partido, el balón sigue vivo y por tanto se produce una interferencia. Se conceden 3 puntos al equipo A.

31-11 **Situación.** Se produce una interferencia durante un lanzamiento de campo cuando un defensor o un atacante tocan el cesto o el tablero mientras el balón está en contacto con el aro y aún tiene la posibilidad de entrar en el cesto.

31-12 **Ejemplo:** Despues de un lanzamiento de campo de A1, el balón rebota en el aro y vuelve a reposar en él. Mientras el balón está en contacto con el aro, B1 toca el cesto o el tablero.

Interpretación: Violación de B1. Las restricciones de interferencia se aplican mientras exista alguna posibilidad de que el balón entre en el cesto.

31-13 **Situación.** Siempre que los árbitros adopten decisiones contradictorias o las infracciones a las reglas se produzcan aproximadamente al mismo tiempo y una de las penalizaciones sea anular una canasta convertida, esa penalización prevalece y no se concederán puntos.

31-14 **Ejemplo:** Un lanzamiento de campo de A1 que se encuentra en trayectoria descendente y completamente por encima del nivel del aro, es tocado al mismo tiempo por A2 y B2. Después, el balón:

- (a) Entra en el cesto.
- (b) No entra en el cesto.

Interpretación: En ninguno de los dos casos se concederán puntos. Se trata de una situación de salto.

ART. 33 CONTACTO: PRINCIPIOS GENERALES

33.10 Zonas de semicírculo de no-carga

33-1 **Situación.** El propósito de la regla del semicírculo de no-carga es no premiar a un defensor que ha adoptado una posición debajo de su propio cesto con el único fin de obtener una falta de un atacante que penetra hacia el cesto con el control del balón.

Para que se aplique la regla del semicírculo de no-carga:

- (a) El defensor debe tener uno o ambos pies en contacto con la zona de semicírculo (ver Esquema 1). La línea de semicírculo **forma parte** de la zona de semicírculo.
- (b) El atacante se dirigirá hacia el cesto a través de la línea de semicírculo y efectuará un lanzamiento de campo o pasará mientras se encuentre en el aire.

La regla del semicírculo de no-carga no se aplicará y, en consecuencia, cualquier contacto se juzgará de acuerdo a las reglas normales (por ejemplo, principio del cilindro, principio de carga/bloqueo):

- (a) En todas las situaciones de juego que se produzcan fuera de la zona de semicírculo de no-carga, también las que evolucionen en el espacio comprendido entre la zona de semicírculo y la línea de fondo.
- (b) En todas las situaciones de rebote cuando, después de un lanzamiento de campo, el balón rebote y se produzca una situación de contacto.
- (c) En cualquier uso ilegal de manos, brazos, piernas o cuerpo, tanto del atacante como del defensor.

33-2 **Ejemplo:** A1 lanza en suspensión, iniciando el movimiento fuera de la zona de semicírculo, y carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo.

Interpretación: La acción de A1 es legal pues se aplica la regla del semicírculo de no-carga.

33-3 **Ejemplo:** A1 regatea por la línea de fondo y, tras llegar a la zona que se encuentra detrás del tablero, salta en diagonal o hacia atrás y carga contra B1, que ha establecido una posición legal de defensa en contacto con la zona de semicírculo.

Interpretación: Falta por cargar de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica, puesto que A1 ha entrado en la zona de semicírculo de no-carga desde la parte del terreno de juego directamente detrás del tablero y su línea de prolongación imaginaria.

33-4 **Ejemplo:** El lanzamiento de A1 toca el aro y se produce una situación de rebote. A2 salta, coge el balón y luego carga contra B1, que ha establecido una posición legal de defensa en contacto con la zona de semicírculo.

Interpretación: Falta por cargar de A2. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica.

33-5 **Ejemplo:** A1 regatea hacia cesto y se encuentra en acción de tiro. En lugar de finalizar el lanzamiento, pasa el balón a A2, que le va siguiendo. Entonces A1 carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo de no-carga. Aproximadamente al mismo tiempo, A2 con el balón en las manos, está regateando hacia cesto para intentar encestar.

Interpretación: Falta por cargar de A1. La regla del semicírculo de no-carga no se aplica puesto que A1 está empleando ilegalmente el cuerpo para despejar el camino a cesto de A2.

33-6 **Ejemplo:** A1 regatea hacia cesto y se encuentra en acción de tiro. En lugar de finalizar el lanzamiento, A1 pasa el balón a A2, que se encuentra en la esquina del terreno de juego. Entonces A1 carga contra B1, que se encuentra en contacto con la zona de semicírculo de no-carga.

Interpretación: La acción de A1 es legal. Se aplica la regla del semicírculo de no-carga.



ART. 35 DOBLE FALTA

35-1 **Situación.** Siempre que los árbitros adopten decisiones contradictorias o las infracciones a las reglas se produzcan aproximadamente al mismo tiempo y una de las penalizaciones sea anular una canasta convertida, esa penalización prevalece y no se concederán puntos.

35-2 **Ejemplo:** Se produce un contacto entre A1, en acción de tiro, y B1. El balón entra en el cesto. El árbitro de cabeza sanciona falta en ataque de A1 y, por tanto, no concede la canasta. El árbitro de cola sanciona falta en defensa de B1 y, por tanto, la canasta debería ser válida.

Interpretación: Como los árbitros acuerdan que se trata de una falta doble, la canasta no será válida. El juego se reanudará con un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres para el equipo A.

El equipo A solo dispondrá del tiempo que restaba en el reloj de lanzamiento en el momento de producirse la doble falta.

35-3 **Situación.** Para que dos faltas se consideren como una doble falta deben cumplirse las siguientes condiciones:

- Ambas faltas son faltas de jugador.
- Ambas faltas implican contacto físico.
- Ambas faltas se cometan entre adversarios que cometan falta uno sobre otro.
- Ambas faltas se cometan aproximadamente al mismo tiempo.

35-4 **Ejemplo:**

- (a) A1 y B1 se están empujando mutuamente.
- (b) En un rebote, A1 y B1 se están empujando mutuamente.
- (c) Mientras espera recibir un pase de un compañero, A1 y B1 se están empujando mutuamente.

Interpretación: En las 3 situaciones se sancionan faltas personales. Por tanto, se trata de una doble falta.

35-5 **Ejemplo:** Tras un rebote, A1 insulta a B1 y B1 reacciona golpeando a A1 con el puño.

Interpretación: No es una doble falta. La falta de A1 es una falta técnica y la falta de B1 es una falta descalificante. El partido se reanudará con 1 tiro libre para el equipo B, seguido de 2 tiros libres para A1 y posesión del balón para el equipo A.

35-6 **Ejemplo:** Al intentar ocupar una posición, B1 empuja a A1, sancionándose una falta personal. Aproximadamente al mismo tiempo, A1 golpea a B1 con el codo, sancionándose una falta antideportiva.

Interpretación: Es una doble falta. Como el equipo A tenía el control del balón cuando se sancionó la doble falta, el partido se reanudará con un saque del equipo A en el lugar más próximo a la infracción.

35-7 **Ejemplo:** A1 y B1 se están empujando y se sancionan sendas faltas personales. Se trata de la segunda falta del equipo A y la quinta falta del equipo B en el período.

Interpretación: Es una doble falta. No se concederán tiros libres.

ART. 36 FALTA TÉCNICA

36-1 **Situación.** Un árbitro advierte a un jugador por una acción o comportamiento que en caso de repetirse puede conllevar una falta técnica. Se debe comunicar dicha advertencia también al entrenador del equipo y se aplicará a todos los miembros de ese equipo por cualquier acción similar durante el resto del partido. El aviso solo debe efectuarse cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

36-2 **Ejemplo:** Se advierte a un miembro del equipo A por:

- (a) Interferir un saque.
- (b) Su comportamiento.
- (c) Otras acciones que, en caso de repetirse, pueden conllevar una falta técnica.

Interpretación: Se comunicará la advertencia también al entrenador A y se aplicará a todos los miembros de ese equipo, por acciones similares, durante el resto del partido.

36-3 **Situación.** Se sanciona una falta técnica durante un intervalo de juego a un miembro de equipo facultado para jugar y que ha sido designado jugador-entrenador. La falta técnica contará como falta de jugador y como falta de equipo en el siguiente período.

36-4 **Ejemplo:** A1 es jugador-entrenador y se le sanciona una falta técnica por:

- (a) Colgarse del aro durante el calentamiento antes el partido o del descanso.
- (b) Comportamiento antideportivo durante un intervalo de juego.

Interpretación: En ambos casos, se sanciona una falta técnica a A1 como jugador. La falta contará como 1 de las faltas que se acumulan para la situación de penalización por faltas de equipo en el siguiente período así como 1 de las 5 faltas que se acumulan para que A1 tenga que abandonar el partido.

36-5 **Situación.** Mientras un jugador esté en acción de tiro, no se permitirá que los adversarios lo desconcierten mediante acciones tales como agitar las manos para obstaculizar el campo de visión del lanzador, gritar en voz alta, pisar fuertemente con los pies en el suelo o aplaudir cerca del lanzador. Tales acciones pueden conllevar una falta técnica si dicha acción pone al lanzador en desventaja, o un aviso si no se pone al lanzador en desventaja.

36-6 **Ejemplo:** A1 está efectuando un lanzamiento de campo cuando B1 intenta distraerle gritando o pisando fuertemente en el suelo. El lanzamiento:

- (a) Entra.
- (b) No entra.

Interpretación:

- (a) Se avisará a B1 y se comunicará esta advertencia al entrenador B. Si el equipo B ya ha sido advertido por una conducta similar, se sancionará una falta técnica a B1.
- (b) Se sancionará una falta técnica a B1.

36-7 **Situación.** Si los árbitros descubren que están más de 5 jugadores del mismo equipo participando en el terreno de juego al mismo tiempo, el error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios.

Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están desarrollando su labor de modo correcto, un jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Por tanto, los árbitros ordenarán que se retire uno de los jugadores de inmediato y sancionarán una falta técnica al entrenador de ese equipo, anotada como tipo 'B'. El entrenador es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente y de que el jugador sustituido abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

36-8 **Ejemplo:** Durante el juego, se descubre que el equipo A tiene más de 5 jugadores en el terreno de juego.

- (a) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo B (con 5 jugadores) tiene el control del balón.
- (b) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo A (con más de 5 jugadores) tiene el control del balón.

Interpretación:

- (a) El juego se detendrá inmediatamente a menos que se coloque al equipo B en desventaja.
- (b) El juego se detendrá inmediatamente.

En ambos casos, el jugador que ha vuelto a entrar (o que ha permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al entrenador A, anotada como tipo 'B'.

36-9 **Situación.** Despues de descubrirse que **un equipo** está jugando con más de 5 jugadores, también se descubre que **un miembro de este equipo** ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente. Esos puntos serán válidos y las faltas cometidas por (o cometidas sobre) ese jugador contarán como faltas de jugador.

36-10 **Ejemplo:** Los árbitros se percatan de que A2 está en el terreno de juego como sexto jugador de su equipo y detienen el partido después de:

- (a) Una falta en ataque de A2.
- (b) Una canasta de A2.
- (c) Que B2 haya cometido una falta sobre A2 en un lanzamiento de campo no convertido.

Interpretación:

- (a) La falta de A2 es una falta de jugador.
- (b) La canasta de A2 será válida.
- (c) Los tiros libres de la falta de B2 los lanzará cualquier jugador del equipo A que estuviese en la cancha en el momento de cometerse la falta, según designe el entrenador.

36-11 **Situación.** Tras habérsele comunicado que ya no está facultado para jugar a consecuencia de una quinta falta, un jugador vuelve a participar en el partido. La participación ilegal será penalizada en el mismo momento de descubrirse, sin colocar a los adversarios en desventaja.

36-12 **Ejemplo:** Tras cometer su quinta falta, se comunica a B1 que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B1 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre antes de que:

- (a) El balón esté vivo para reanudarse del partido.
O después de que:
 - (b) El balón esté de nuevo vivo mientras el equipo A controla el balón.
 - (c) El balón esté de nuevo vivo mientras el equipo B controla el balón.
 - (d) El balón esté de nuevo muerto después de que B1 entre al terreno de juego.

Interpretación:

- (a) B1 se retirará del partido inmediatamente.
- (b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B1 se retirará del partido.
- (c) y (d) Se detendrá el partido de inmediato. B1 se retirará del partido.

En todos los casos, se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como tipo 'B'.

36-13 **Situación.** Tras habérsele comunicado que ya no está facultado para jugar debido a una quinta falta, un jugador vuelve a participar y consigue una canasta, comete una falta o es objeto de falta antes de que se descubra su participación ilegal. La canasta será válida y la falta se considerará como una falta de jugador.

36-14 **Ejemplo:** Tras haber cometido su quinta falta y habérsele comunicado que ya no está facultado para jugar, B1 vuelve posteriormente al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre después de que:

- (a) B1 convierta una canasta.
- (b) B1 cometa una falta.
- (c) A1 cometa falta sobre B1 (quinta falta de equipo).

Interpretación:

- (a) La canasta de B1 será válida.
- (b) La falta de B1 es una falta de jugador y se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta.
- (c) Los 2 tiros libres concedidos a B1 los lanzará su sustituto.

En todos los casos, se sancionará una falta técnica al entrenador B, anotada como tipo 'B'.

36-15 **Situación.** Después de que no se le comunicara que ya no está facultado para jugar por haber cometido una quinta falta, un jugador permanece o vuelve a entrar en el partido. Dicho jugador deberá retirarse tan pronto como se descubra el error, sin colocar a los adversarios en desventaja. No habrá sanción por la participación ilegal del jugador. Si este jugador consigue una canasta, comete una falta o es objeto de falta, la canasta será válida y la falta se considerará como una falta de jugador.

36-16 **Ejemplo:** A6 solicita sustituir a A1. El balón queda muerto a consecuencia de una falta de A1 y A6 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A1 que es su quinta falta. Posteriormente, A1 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A1 se descubre después de que:
(a) El reloj de partido se haya puesto en marcha mientras A1 está participando como jugador.
(b) A1 haya logrado una canasta.
(c) A1 cometa falta sobre B1.
(d) B1 cometa falta sobre A1 en un lanzamiento de campo no convertido.

Interpretación:

No se sancionará ninguna penalización por la participación ilegal de A1.

(a) Se detendrá el juego sin poner al equipo B en desventaja. A1 se retirará del partido de inmediato. A1 será reemplazado por un sustituto.
(b) La canasta de A1 es válida.
(c) La falta cometida por A1 es una falta de jugador y se penalizará consecuentemente. Se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta
(d) Falta de B1. Se concederán 2 o 3 tiros libres al sustituto de A1.

36-17 **Ejemplo:** 10 minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes de empezar el partido, el entrenador B designa a B1 para lanzar 1 tiro libre. Sin embargo, B1 no es uno de los 5 jugadores designados del equipo B para comenzar el partido.

Interpretación: El tiro libre debe lanzarlo 1 de los 5 jugadores del equipo B designados para comenzar el partido. No puede concederse una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego.

36-18 **Situación.** Cuando un jugador se deja caer para simular una falta y crear una ventaja injusta, consiguiendo que se sancione falta a su adversario o creando una atmósfera antideportiva entre los espectadores hacia los árbitros, dicho comportamiento se considerará antideportivo.

36-19 **Ejemplo:** A1 regatea hacia canasta cuando el defensor B1 cae de espaldas al suelo sin que se haya producido contacto entre ambos jugadores o después de un contacto insignificante acompañado por la posterior exhibición teatral de B1. Ya se había advertido por este hecho a los jugadores del equipo B a través de su entrenador.

Interpretación: Tal comportamiento es claramente antideportivo y enturbia el buen discurrir del partido. Debe sancionarse una falta técnica a B1.

36-20 **Situación.** Cuando se permite un movimiento excesivo de los codos puede producirse una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de defensas muy próximas. Si tal acción provoca un contacto, puede sancionarse falta personal. En caso de no existir contacto, puede sancionarse una falta técnica.

36-21 **Ejemplo:** A1 obtiene el control del balón en un rebote y es defendido de inmediato por B1. A1 mueve excesivamente los codos en un intento de intimidar a B1 o para crear un espacio suficiente donde poder pivotar, pasar o regatear, sin llegar a contactar con él.

Interpretación: La acción de A1 no se ajusta al espíritu e intención de las Reglas. Puede sancionarse una falta técnica a A1.

36-22 **Situación.** Se descalificará a un jugador cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas.

36-23 **Ejemplo:** A1 ha cometido su primera falta técnica durante la primera parte por colgarse del aro. Se le sanciona una segunda falta técnica durante la segunda parte por comportamiento antideportivo.

Interpretación: A1 será descalificado automáticamente y se dirigirá y permanecerá en el vestuario del equipo durante el resto del partido o, si lo prefiere, abandonará la instalación. Solo se penalizará esta segunda falta técnica y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. Es el anotador quien debe notificar a un árbitro de forma inmediata cuando un jugador haya cometido 2 faltas técnicas y deba ser descalificado.

ART. 37 FALTA ANTIDEPORTIVA

37-1 **Situación.** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra y el balón se encuentra fuera de los límites del terreno de juego para efectuarse un saque y está aún en manos del árbitro o ya a disposición del jugador que va a efectuarlo. Si en este momento, un jugador defensor en el terreno de juego provoca un contacto con un jugador del equipo atacante en el terreno de juego y se sanciona una falta, es una falta antideportiva.

37-2 **Ejemplo:** Cuando queda 0:53 para el final del partido, A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque. B2 provoca un contacto en el terreno de juego sobre A2 y se sanciona falta de B2.

Interpretación: Obviamente, B2 no ha realizado ningún esfuerzo por jugar el balón y obtuvo ventaja al no permitir que el reloj de partido se pusiera en marcha. Debe sancionarse falta antideportiva, sin efectuar ninguna advertencia.

37-3 **Ejemplo:** Cuando queda 0:53 para el final del partido A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque. A2 provoca un contacto en el terreno de juego contra B2 y se sanciona falta de A2.

Interpretación: A2 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Debe sancionarse falta personal de A2 a menos que se produzca un contacto excesivo que se sancionará como falta antideportiva. Se concede un saque al equipo B en el punto más cercano a donde se cometió la infracción.

37-4 **Situación.** Cuando el reloj de partido muestra 2 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra, una vez que el balón ha salido de las manos del jugador que realiza un saque, un defensor, para detener o impedir que el reloj de partido se ponga en marcha, provoca un contacto con un atacante que está a punto de recibir o ha recibido el balón en el terreno de juego. Tal contacto se sancionará **de inmediato** con falta personal a menos que sea un contacto excesivo, que se sancionará con falta antideportiva o descalificante. **No se aplicará el principio de ventaja/desventaja.**

37-5 **Ejemplo:** Cuando queda 1:02 para el final del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ya ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando B2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con A2, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta de B2.

Interpretación: Se sancionará inmediatamente falta personal de B2 a menos que los árbitros consideren que la gravedad del contacto merezca la sanción de una falta antideportiva o descalificante.

37-6 **Ejemplo:** Cuando queda 1:02 para el final del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ya ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando A2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con B2. Se sanciona falta de A2.

Interpretación: A2 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará **inmediatamente** falta personal de A2, a menos que el contacto sea excesivo. Se concede un saque al equipo B en el punto más cercano a donde se cometió la infracción.

37-7 **Ejemplo:** Cuando queda 1:02 para el final del partido, con un resultado de A 83 – B 80, el balón ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando, en **una zona del terreno de juego distinta a donde se administra el saque**, B2 provoca un contacto sobre A2. Se sanciona falta de B2.

Interpretación: Obviamente, B2 no ha realizado ningún esfuerzo por jugar el balón y obtuvo ventaja al no permitir que el reloj de partido se pusiera en marcha. Debe sancionarse falta antideportiva, sin efectuar ninguna advertencia.

ART. 38 FALTA DESCALIFICANTE

38-1 **Situación.** Cuando se descalifica a alguien, dicha persona ya no es miembro de equipo o personal de banquillo de equipo. Por tanto, ya no puede ser penalizada por su posterior comportamiento antideportivo.

38-2 **Ejemplo:** A1 es descalificado por flagrante comportamiento antideportivo. Abandona el terreno de juego e insulta a uno de los árbitros.

Interpretación: A1 ya ha sido descalificado y ya no puede ser penalizado. El árbitro principal o el comisario, si estuviera presente, enviarán un informe que describa el incidente a la organización de la competición.

38-3 **Situación.** Cuando se descalifica a un jugador por cualquier acción flagrante que no implique contacto, la penalización es la misma que para una falta descalificante en que exista contacto.

38-4 **Ejemplo:** Se sanciona violación de avance a A1. Frustrado, insulta al árbitro y es descalificado.

Interpretación: La penalización es de 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo B.

38-5 **Situación.** Cuando un sustituto, jugador excluido o seguidor de equipo sea descalificado y se cargue al entrenador con una falta técnica, anotada como tipo 'B', será penalizada como cualquier otra falta técnica.

38-5 **Ejemplo:** A1 ha sido sancionado con su quinta falta personal. Frustrado, insulta al árbitro y es descalificado.

Interpretación: La falta se le carga al entrenador A y se anota como tipo 'B'. La penalización es 1 tiro libre y posesión del balón para el equipo B.

ART.39 ENFRENTAMIENTOS

39-1 **Situación.** Se concede un saque a un equipo porque controlaba el balón en el momento de producirse un enfrentamiento o en el momento en que amenazaba con producirse. Dicho equipo dispondrá únicamente del tiempo restante del reloj de lanzamiento cuando se reanude el juego.

39-2 **Ejemplo:** El equipo A ha controlado el balón durante 20 segundos cuando se produce una situación que puede degenerar en enfrentamiento. Los árbitros descalifican a miembros de ambos equipos por abandonar los límites de sus zonas de banco.

Interpretación: El equipo A, que controlaba el balón antes del enfrentamiento, deberá efectuar un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, y dispondrá solo de 4 segundos en el reloj de lanzamiento.

ART. 42 SITUACIONES ESPECIALES

42-1 **Situación.** En situaciones especiales en que deban administrarse varias penalizaciones producidas durante el mismo período de reloj parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o las faltas para determinar qué penalizaciones deben administrarse y cuáles deben cancelarse.

42-2 **Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento en suspensión. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal pero estando A1 aún en el aire, B1 comete una falta antideportiva sobre A1 y:

- (a) El balón no toca el aro.
- (b) El balón toca el aro pero no entra en el cesto.
- (c) El balón entra en el cesto.

Interpretación:

En todos los casos, la falta antideportiva de B1 no puede ignorarse.

(a) A1 fue objeto de falta en acción de tiro. La violación del reloj de lanzamiento se ignorará puesto que se habría cometido después de la falta antideportiva. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres seguidos de un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

(b) No hay violación del reloj de lanzamiento. Se conceden 2 o 3 tiros libres a A1, seguidos de un saque del equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

(c) Se conceden 2 o 3 puntos a A1 seguidos de 1 tiro libre adicional y saque del equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42-3 **Ejemplo:** A1 es objeto de falta por parte de B2 mientras se encontraba efectuando un lanzamiento de campo. Después, mientras A1 continúa en acción de tiro, recibe falta de B1.

Interpretación: La falta de B1 se ignorará a menos que sea antideportiva o descalificante.

42-4 **Ejemplo:** B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Tras la falta, se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y entrenador B.

Interpretación: Solo pueden compensarse penalizaciones iguales en el orden en que se cometieron. Por tanto, se compensarán las penalizaciones de las penalizaciones de las faltas técnicas a los entrenadores. El partido se reanudará con 2 tiros libres para A1 y posesión del balón para el equipo A.

42-5 **Ejemplo:** B1 comete falta antideportiva sobre A1, quien consigue convertir el cesto. A continuación se sanciona falta técnica a A1.

Interpretación: La canasta de A1 es válida. Las penalizaciones de la falta antideportiva y de la falta técnica (1 tiro y posesión para ambos equipos) se compensan entre ellas y el partido se reanudará mediante un saque en cualquier punto de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

42-6 **Ejemplo:** Al intentar conseguir una posición, B1 empuja a A1, y se le sanciona falta personal. Es la tercera falta del equipo B. Después (no aproximadamente al mismo tiempo) A1 golpea a B1 con el codo, y se sanciona falta antideportiva.

Interpretación: No es doble falta puesto que las faltas de B1 y A1 no ocurrieron aproximadamente al mismo tiempo. El partido se reanudará con 2 tiros libres para B1 y posesión del balón para el equipo B.

42-7 **Situación.** Si se comete una doble falta o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán pero no se administrarán las penalizaciones.

42-8 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Tras el primero:

- (a) Se sanciona doble falta a A2 y B2.
- (b) Se sancionan faltas técnicas a A2 y B2.

Interpretación: Se anotarán las faltas a A2 y B2, y después A1 lanzará su segundo tiro libre. El juego se reanudará como después de cualquier último o único tiro libre.

42-9 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Convierte ambos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:
 (a) Se sanciona doble falta a A2 y B2.
 (b) Se sanciona falta técnica A2 y B2.

Interpretación: En ambos casos se anotarán las faltas a los jugadores implicados, tras lo cual el juego se reanudará con un saque en la línea de fondo como después de cualquier último o único tiro libre convertido.

42-10 **Situación.** En el caso de una doble falta y tras compensar penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el juego se reanuda mediante un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción.

En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El juego se reanuda con un saque por posesión alterna.

42-11 **Ejemplo:** Durante el intervalo entre el primer y segundo período se descalifica a A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y al entrenador B.
 La flecha de posesión alterna favorece al:
 (a) Equipo A.
 (b) Equipo B.

Interpretación:

(a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en que el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo B.
 (b) Se sigue el mismo procedimiento, comenzando con un saque del equipo B.

ART. 44 ERROR RECTIFICABLE

44-1 **Situación.** Para que un error sea rectificable debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario, si lo hubiera, antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se haya puesto en marcha el reloj tras el error. Es decir:

Se produce el error durante un balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error es rectificable
El reloj se pone o continua en marcha	El error es rectificable
Balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error ya no es rectificable

Tras la corrección del error, el juego se reanudará y se concederá el balón al equipo que tenía derecho a él cuando se detuvo el partido para efectuar la corrección.

44-2 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, cuarta falta del equipo B. El árbitro comete un error concediendo 2 tiros libres a A1. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. B2 recibe el balón, regatea y encesta.

El error se descubre:

- (a) Antes
- (b) Despues

de que el balón esté a disposición del jugador del equipo A para efectuar el saque en la línea de fondo.

Interpretación: La canasta de B2 es válida.

En (a) los posibles tiros libres convertidos se anulan. El error es aún rectificable y se concederá un saque al equipo A en la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.

En (b) El error ya no es rectificable y el juego continúa.

44-3 **Situación.** Si el error consiste en tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres se cancelarán. Se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo contrario a menos que el juego ya se haya reanudado, en cuyo caso se concederá un saque en el lugar más cercano a donde se detuvo, a menos que deban administrarse penalizaciones por otras infracciones. Si los árbitros descubren, antes de que el balón salga de las manos del lanzador del primer o único tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar los tiros libres, debe sustituirse por el lanzador correcto sin adoptar ninguna sanción.

44-4 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, sexta falta del equipo B. Se conceden 2 tiros libres a A1. En su lugar, es A2 quien lanza los 2 tiros libres. El error se descubre:

- (a) Antes de que el balón haya abandonado las manos de A2 para el primer tiro libre.
- (b) Despues de que el balón haya abandonado las manos de A2 durante el primer tiro libre
- (c) Despues del segundo tiro libre convertido.

Interpretación: En (a) el error se corrige inmediatamente y se comunica a A1 que debe lanzar los 2 tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.

En (b) y (c) se cancelan los 2 tiros libres y el juego se reanuda con un saque de lateral para el equipo B a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

Se aplicará el mismo procedimiento si la falta de B1 fuese antideportiva. En tal caso, se anula también el derecho a la posesión como parte de la penalización y el juego se reanuda mediante un saque del equipo B desde la prolongación de la línea central.

44-5 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que se encuentra en acción de tiro, tras lo cual se sanciona una falta técnica del entrenador B. En lugar de A1, que debe lanzar los tiros libres de la falta de B1, es A2 quien lanza los 3 tiros libres. El error se descubre antes de que el balón haya abandonado las manos de A3, que va a efectuar el saque que forma parte de la penalización de la falta técnica al entrenador B.

Interpretación: Se cancelan los 2 tiros libres lanzados por A2 y que debía lanzar A1. El tiro libre de la penalización de la falta técnica se lanzó correctamente y, por tanto, el juego se reanudará con un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

44-6 **Situación.** Tras la corrección del error, el juego se reanudará desde el punto en que se interrumpió para la corrección, a menos que la corrección implique conceder tiros libres merecidos y:

- (a) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error, el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.
- (b) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error y el mismo equipo consigue una canasta, se ignorará el error y el juego se reanudará como después de cualquier canasta normal.

44-7 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. A2 regatea en el terreno de juego cuando B2 palmea el balón y lo desvía fuera del terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: Se conceden 2 tiros libres a A1 y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

44-8 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 efectúa un lanzamiento de campo que no convierte, pero es objeto de falta por parte de B1, y se le conceden 2 tiros libres. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: A1 dispondrá de 2 tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A2 lanzará 2 tiros libres y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

44-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros se percatan del error.

Interpretación: Se ignora el error y el juego continuará como después de cualquier canasta normal.

ART. 46 ÁRBITRO PRINCIPAL: OBLIGACIONES Y FACULTADES

46-1 **Situación.** Procedimiento para la aplicación del *Instant Replay* (IRS).

1. La revisión del IRS será gestionada por los árbitros.
2. Si la sanción y decisión de los árbitros está sujeta al IRS, los árbitros deben indicar esa decisión inicial en el terreno de juego.
3. Antes de la revisión del IRS, los árbitros deben reunirse para recopilar cuanta información facilitada por los oficiales de mesa y el comisario, si lo hubiera, sea posible.
4. El árbitro principal es quien adopta la decisión sobre si se empleará o no el IRS. Si no se emplea, la decisión inicial del árbitro es la válida.
5. Tras la revisión del IRS, la decisión inicial de los árbitros solo puede corregirse si la revisión del IRS proporciona a los árbitros una prueba visual clara y concluyente para la corrección.

6. Si se va a emplear el IRS, debe emplearse, como muy tarde, antes del inicio del siguiente período o antes de que el árbitro principal haya firmado el acta, a menos que se indique lo contrario.
7. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego al final del segundo período si se va a emplear el IRS para decidir si una falta se cometió antes del final del tiempo de juego del segundo período, una violación de fuera de banda del lanzador, una violación del reloj de lanzamiento o una violación de 8 segundos o si debe subirse tiempo de juego al reloj de partido.
8. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego siempre que se emplee el IRS al final del cuarto período o de cualquier período extra.
9. La revisión del IRS debe efectuarse tan rápido como sea posible. Los árbitros pueden prolongar la revisión del IRS si surgen problemas técnicas con el IRS.
10. Si el IRS no funciona y no existe un equipo homologado extra disponible, no puede emplearse el IRS.
11. Durante la revisión del IRS los árbitros se asegurarán de que ninguna persona no autorizada tenga acceso al monitor del IRS.
12. Despues de finalizar la revisión del IRS, el árbitro principal comunicará claramente la decisión final delante de la mesa de oficiales y, si es necesario, informará a los entrenadores de ambos equipos.

46-2 **Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de campo cuando suena la señal del reloj de partido indicando el fin del período o partido. Los árbitros conceden 2 o 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento final de A1 se efectuó después de finalizar el tiempo de juego.

Interpretación: Si la revisión del IRS aporta una prueba visual clara y concluyente de que el balón abandonó las manos del jugador después de haber finalizado el tiempo de juego del período o partido, se cancela la canasta. Si la revisión del IRS confirma que el balón dejó las manos del lanzador antes del final del tiempo de juego del período o partido, el árbitro principal confirmará los 2 o 3 puntos para el equipo A.

46-3 **Ejemplo:** El equipo B va venciendo por 2 puntos. A1 está lanzando a cesto cuando suena la señal de fin de período o de partido y los árbitros conceden 2 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento de A1 debería ser de 3 puntos.

Interpretación: El IRS puede emplearse en cualquier momento para decidir si un lanzamiento de campo convertido vale 2 o 3 puntos.

46-4 **Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si A1 ha tocado la línea límitrofe al lanzar.

Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, el IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de fuera de banda del lanzador.

46-5 **Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.

Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. El IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.

46-6 **Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si se ha producido una violación de 8 segundos.

Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, el IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de 8 segundos.

46-7 **Ejemplo:** El equipo B va venciendo por 2 puntos. Suena la señal del reloj de partido indicando el final del período o partido cuando se sanciona una falta de B1 sobre A1, que está regateando. Se trata de la quinta falta del equipo B.

Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir si la falta se sancionó antes del final del tiempo de juego. Si es así, se concederán 2 tiros libres a A1 y el reloj de partido se modificará para mostrar el tiempo de juego restante.

46-8 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo y recibe una falta de B1. Aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. No se convierte el lanzamiento.

Interpretación: Puede emplearse el IRS para decidir si la falta de B1 se sancionó antes de que sonara la señal del reloj de partido.

Si el IRS confirma que la falta se sancionó antes del final del período, el reloj de partido se modificará para mostrar el tiempo de juego restante y se administrarán los tiros libres.

Si el IRS confirma que la falta se sancionó después del final del período, se ignorará la falta de B1 y no se concederán tiros libres a A1 a menos que la falta de B1 se sancione como antideportiva o descalificante y se deba disputar otro período a continuación.

46-9 **Ejemplo:** Cuando restan 5:53 para finalizar el primer período, el balón rueda por el terreno de juego cerca de la línea lateral cuando A1 y B1 intentan obtener el control del balón. El balón sale fuera del terreno de juego y se le concede un saque al equipo A. Los árbitros no saben con seguridad qué jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego.

Interpretación: Los árbitros no pueden emplear el IRS en esta ocasión. El IRS solo puede emplearse para identificar qué jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período y de cualquier período extra.

46-10 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo, el balón entra el cesto y los árbitros conceden 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento se efectuó desde la zona de canasta de 3 puntos.

Interpretación: El IRS puede emplearse en cualquier momento para decidir si un lanzamiento de campo convertido vale 2 o 3 puntos. La revisión del IRS de la situación de partido descrita se efectuará en la primera oportunidad en que el reloj de partido se detenga y el balón esté muerto.

46-11 **Ejemplo:** A1 recibe una falta de B1 y se le conceden 2 tiros libres. Los árbitros no saben con seguridad quién es el lanzador de tiros libres correcto.

Interpretación: El IRS puede emplearse en cualquier momento para identificar al lanzador de tiros libres correcto antes de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para su primer tiro libre. No obstante, el IRS aún puede emplearse una vez que el balón haya estado a disposición del lanzador de tiros libres, pero si el IRS confirma que se trata del lanzador de tiros libres equivocado, se produce un error rectificable por permitir a un jugador equivocado lanzar un tiro libre. El tiro o tiros libres lanzados, y la posesión del balón si forma parte de la penalización, se cancelarán y se concederá el balón a los adversarios para que efectúen un saque en la prolongación de la línea de tiros libres.

46-12 **Ejemplo:** A1 y B1 empiezan a propinarse puñetazos entre sí y después otros jugadores se suman al enfrentamiento. Tras algunos minutos, los árbitros han conseguido restablecer el orden en el terreno de juego.

Interpretación: Una vez restablecido el orden, los árbitros pueden emplear el IRS para identificar a los miembros de equipo y seguidores de equipo implicados en un enfrentamiento. Tras recopilar las pruebas claras y evidentes de la situación de enfrentamiento, el árbitro principal comunicará la decisión final delante de la mesa de oficiales y a ambos entrenadores.

46-13 **Ejemplo:** Cuando queda 1:45 para el final del período extra, A1 pasa el balón a A2 cerca de la línea lateral. En el pase, B1 palmea el balón haciendo que abandone el terreno de juego. Los árbitros no están seguros si A1 ya estaba fuera del terreno de juego al efectuar el pase.

Interpretación: El IRS no puede emplearse para decidir si un jugador o el balón estaban fuera del terreno de juego.

46-14 **Ejemplo:** Cuando queda 1:37 para el final del cuarto período, el balón sale fuera del terreno de juego. Se concede un saque al equipo A y se concede tiempo muerto a ese mismo equipo. Los árbitros no saben con seguridad qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego.

Interpretación: El IRS puede emplearse para identificar qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego. El tiempo muerto de 1 minuto solo comenzará una vez que haya finalizado la revisión del IRS.

46-15 **Situación.** Antes del partido, el árbitro principal aprueba el IRS e informa de su disponibilidad a ambos entrenadores. Solo puede emplearse para revisar la repetición el IRS aprobado por el árbitro principal.

46-16 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del período o partido. El lanzamiento se convierte. No existe IRS aprobado en el terreno de juego pero el responsable del equipo B afirma que el partido ha sido grabado por su equipo desde la grada y entrega a los árbitros la cinta de vídeo para su revisión.

Interpretación: Se denegará la revisión.